3DO JURASSIC PARK

AÇÃO GAMES

3451-ED 60-3 00 URV

PANCADA PRA TODO LADO

★ PREVIEW QUENTÍSSIMO

DOUBLE DRAGON 5

Primeiras Imagens

SNES

LEGEND

AÇÃO, MAGIAS E MUITA LUTA

MEGA

MUTANT LEAGUE HOCKEY

VALE TUDO PARA DEMOLIR O ADVERSÁRIO

NEO GEO

KARNOV'S REVENGE

13 PERSONAGENS INVOCADOS

MEGA

- DOUBLE DRIBBLE
- JOVEM INDIANA JONES
- CD-PRIZE FIGHTER
- CAESARS PALACE

SNES

- CHAVEZ
- PINBALL DREAMS
- ROCKO'S MODERN LIFE
- KNIGHTS OF THE ROUND
- SOS

ISSN 0104-1630
60>
9 770104 163000

GRÁTIS

BUTTON PARA VOCÊ SE LIGAR NA COPA

DIVERSOS JOGOS COM EFEITOS VISUAIS INCRÍVEIS !

Dimensões:
EMBALAGEM PROMOCIONAL
114 x 125 x 21 mm (LxAxP)
CARTUCHO
54 x 63 x 07 mm (LxAxP)

CB002

STREET RIDER - Uma alucinante corrida por ruas estreitas contra carros inimigos e obstáculos. Corra! O tempo também perseguirá você !

CB003

BOMB DISPOSER - Desarmar e destruir bombas sem destruir os edifícios ao redor. Um desafio explosivo!

CB004

VEX - Seus reflexos são levados até o limite neste jogo instigante, de ação contínua.

CB005

SULEIMAN'S TREASURE - Finalmente você encontrou o tesouro do Rei Suleiman. Mas cuidado, a lenda diz que terríveis perigos guardam este fabuloso prêmio !

CB006

ARTIC ZONE - Nesta fantástica batalha contra os Monstros de Gelo, ou você vence ou entra numa fria !

CB007

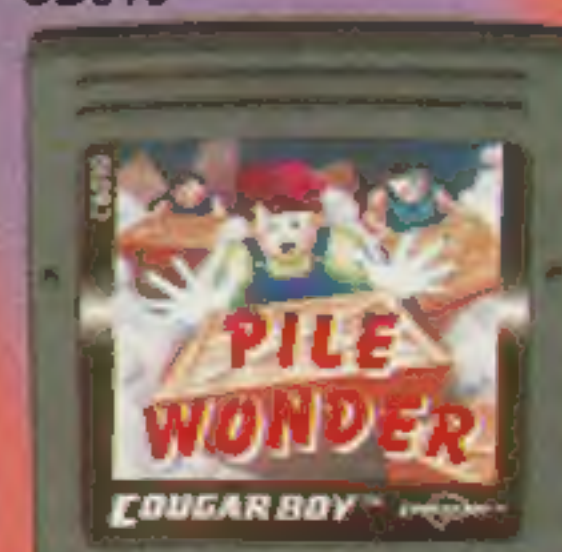
MAGIC MAZE - Os habitantes do planeta BLOX dependem da sua coragem e rapidez para continuarem vivos. Atravesse o Labirinto Negro e destrua as temíveis criaturas, antes que elas destruam você.

CB008

PUPPET KNIGHT - Você é o Cavaleiro Andante e encontrou um labirinto assombrado em seu caminho. Entre e saia vivo, se puder.

CB009

TRAP & TURN - Baseado nas regras do Xadrez, este jogo exige percepção e astúcia para não se deixar cair em armadilhas. É você contra o computador !

CB010

PILE WONDER - Em cada nível um problema diferente para pôr as caixas em ordem. Um desafio emocionante para testar sua inteligência.

CB013

BLACK FOREST TALE - Todos os caminhos da Floresta Negra são perigosos. Mas a pequena Anne conta com uma varinha mágica e a sua habilidade para ajudá-la

CB014

ARMOUR FORCE - Em uma incrível guerra espacial você tem os poderes e armas de um super Robô para defender seu planeta. Com 5 batalhas diferentes !

CB018

SNAKE ROY - Mostre que você é "cobra" juntando as partes do próprio corpo para livrar-se da Maldição da Serpente.

CB019

RAILWAY - O trem está chegando e você ainda está construindo a ferrovia! Obstáculos e túneis vão tentar atrapalhar, mas você não vai sair da linha. Ou vai?

CB029

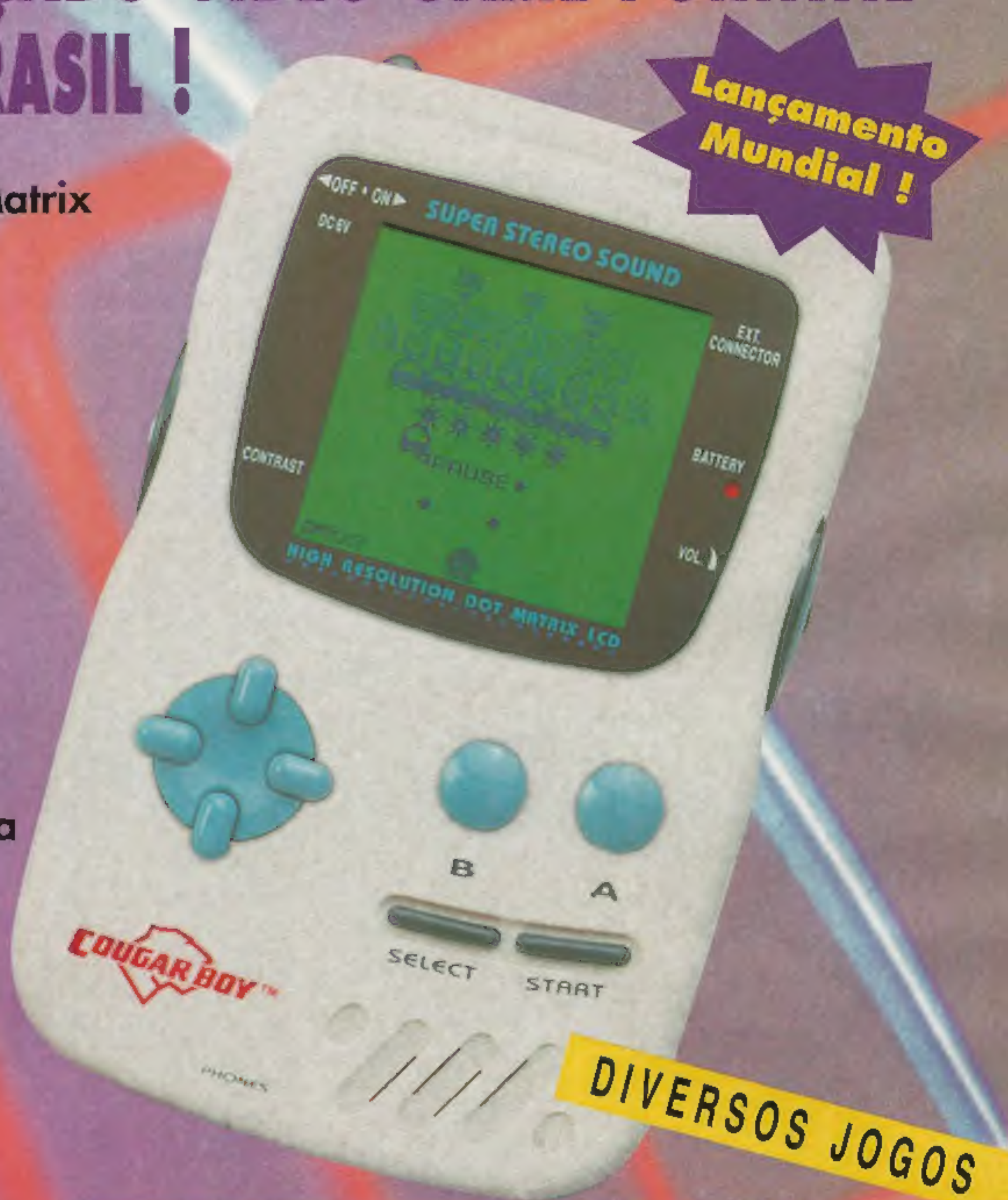
MAGIC TOWER - Você foi enfeitiçado e agora tem que correr, bater em muitos oponentes e chegar ao topo da Torre Mágica para voltar ao normal. A sua vida está em suas mãos !

CB035

FOUR IN ONE - Quatro aventuras clássicas em apenas 1 cartucho:
VIRUS ATTACK - Detenha a ameaça dos vírus alienígenas.
ELECTRON WORLD - Microorganismos eletrônicos querem destruir seu computador.
TROUBLE ZONE - Um teste da sua habilidade com números.
DICE BLOCK - Rolando o dado em uma corrida contra o relógio.

COUGAR BOY™

O MAIS AVANÇADO VIDEO GAME PORTÁTIL AGORA NO BRASIL !

- Display Digital Dot Matrix
- Cenários Rotativos
- Stereo Wide Sound
- Controle de direção, volume e contraste
- Indicador de carga de bateria
- Entrada para eliminador de bateria
- Garantia de 6 meses e assistência técnica em todo o Brasil

EMBALAGEM PROMOCIONAL
Dimensão: 188x188x50 mm (LxAxP)

INCLUI

1 CARTUCHO COM 4 JOGOS

4 PILHAS

EARPHONES STEREO

START

Preparem-se para mais uma seção de debulhamento explícito: esta edição está cheia de games com muita ação e pancadaria. Legend e Knights of the Round são games de luta em fases, com chefes grandões e uma cambada de inimigos. Chavez e Prize Fighter vão levar você para um ringue de boxe. Mutant League Hockey é um cart de esporte onde a porrada fala mais alto. E, para representar a categoria dos games de luta head-to-head, Karnov's para Neo Geo. Bom divertimento.

SNES
LEGEND
Jogaço de ação com gráficos chocantes e muitas magias pra você detonar

3DO ESPECIAL
JURASSIC PARK
Todo o realismo do filme de Spielberg num jogo de imagens impressionantes

MEGA
MUTANT LEAGUE HOCKEY
O piradíssimo game de hóquei em que vale tudo para demolir o adversársio

3DO ESPECIAL

SUPER NES

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

PC

NEO GEO

SUPER NES · MEGA · MASTER · PC · NEO GEO

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu C. Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

ECCO THE DOLPHIN (Mega)

Olá, pessoal da AG. Gostaria de saber a senha de todas as fases deste jogo que eu curto bastante.
ADRIANO M. SILVA
Campinas, SP

Já que você é fã do meigo golfinho, não deixe de fazer a seqüência abaixo. Vai rolar um Debug Mode com vidas infinitas, seleção de fases e outras cositas. Anote aí: → B C B C ↓ C e ↑. Ah, mas faça está seqüência apertando Start em qualquer momento do jogo depois que o golfinho fizer aquela manobra em "U" e ficar olhando pra você. Legal, né?

SUPER SOCCER CHAMP (SNES)

Amigos da Ação Games, queria saber como se faz o super-chute neste game de futebol. Obrigada e um abração para vocês.
ALESSANDRO P. SANTOS
Junas do Paraná, PR

Nós é que agradecemos seu carinho, Alessandro. A maioria dos games de futebol exige muita prática nos controles. Em Super Soccer o lance para ser bem sucedido é trocar passes bem rápidos. Controle o goleiro com segurança, pois ele também arma jogadas de ataque. Use o botão Y para dar aquele chutão.

MORTAL KOMBAT(Arcades)

Eu quero saber como faço para chegar na Jade e no Smooke neste jogaço de luta.
CARLO F. P. CHIM
São Paulo, SP

OK, Carlo. Vamos matar sua curiosidade para você poder lutar contra estes dois. Para enfrentar Jade, use apenas o chute baixo durante a luta que precede a interrogação. Já para encarar o Smooke, na tela do Portal use uppercut até aparecer um carinha no canto da tela. Quando isso acontecer, coloque ↓ + Start.

STAR FOX (SNES)

Socorro! Como eu faço para passar da Armada de Asteróides?
LEONARDO S. JOBIM
Rio de Janeiro, RJ

Este game foi um arraso em seu lançamento no ano passado. E ainda tem muitos fãs. Olha, Leonardo, para passar pelos asteróides fique atento. Alguns deles ficam girando numa fileira. Dispare no que estiver bem no centro. Depois, para encarar o chefão final, mande ver nos pontos vermelhos. É isso.

BUBSY (Mega)

Será que vocês podem me ajudar a enfrentar o chefe da terceira fase do Bubsy? Estou parado nesta etapa.
EDILSON R. CRUZ
Jaú, SP

Pois agora você vai conseguir encarar os dois chefes-novelos desta fase. Dê duas cacetadas em cada um dos novelos de cima no momento em que eles se abrirem. Os novelos que estão pendurados não podem encostar em você. Entendido?

SUPER STAR WARS (SNES)

Tenho muitas dificuldades para passar da fase Dagobah para a Cloud City. Vocês podem me ajudar?
PEDRO LUIZ A. FRAGOSO
São Paulo, SP

Que tal passwords? Ajuda um bocado, né? Na tela de apresentacão, selecione a opção password. Anote:

1- SSFJNP
2 - JRGRTD
3 - MDBNMR
4 - HDPPLL
5 - WWBGHF
6 - PGBNBH
7 - TNPSPL
8 - SHRBLW
9 - LNGPNN
10 - FSPMSR
11 - HPLSHJ

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

BOATO

Ouvi um boato de que vocês vendem jogos em disquete para PC. É verdade? O que eu posso comprar?
MÁRCIO J. DE SOUZA
Campo Limpo Pta., SP

É boato mesmo, Márcio. AÇÃO GAMES nunca vendeu, não vende nem vai vender jogos, acessórios ou consoles. Já dissemos isso dezenas de vezes, mas tem uns engraçadinhos que insistem em contar um papo furado destes.

FALHA NOSSA

Pegamos um erro na edição 57, matéria com o game Night Trap, de Sega CD. Vocês dizem que não dá pra salvar a agente, mas dá sim. Ao entrar no quarto, reparem no medidor de energia. Ele está cheio, sendo necessário acionar a armadilha imediatamente para capturar a vampira-chefe.
LEONARDO T. PEIXOTO & CIA
Contagem, MG

Falou, Leonardo. Nosso piloto já recebeu 50 chibatadas por não ter conseguido salvar a pobre mulher.

PERGUNTINHAS

Quantos Mega pode ter um game de Super NES? A Nintendo não disse mais nada sobre o CD-ROM? Quando sai World Heroes 2 para SNES?
JOSÉ A. ALMEIRA
Passo Fundo, RS

Nada como um leitor objetivo: nem foi preciso resumir sua carta. Bom, não se sabe ao certo qual o limite máximo de Mega para os games de SNES. Até agora, a maior memória conhecida é de 24 Mega (Super Metroid). A Nintendo está na maior moita com relação ao seu CD-ROM: nada se sabe a respeito. Quanto ao World Heroes 2, ele será lançado no Japão no final deste mês.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Meus amigos dizem que o Nintendo 8 bits está ultrapassado e que não vão mais produzir jogos pra ele. Este videogame também está dando um defeito que causa o aparecimento de listras na tela. Pode ser sujeira no encaixe para cartucho?
RICARDO DAVID DA SILVA
Braço do Norte, SC

O Nintendo 8 bits não pode realmente ser considerado um videogame moderno, mas há milhões deles em todo o mundo. E a produção de games para o seu querido Nintendinho pode ter caído muito, mas ainda não parou. Nem deve parar, por enquanto. Quanto ao defeito, pode mesmo ser sujeira: experimente limpar o bocal de encaixe dos cartuchos com um cotonete umedecido em álcool. Se não adiantar, o melhor é procurar uma assistência técnica.

SAMURAI SHOWDOWN

Sou fanático por jogos de luta e gostaria de saber quando este game para Neo Geo terá uma versão para Super NES.
ANDERSON C. PEREIRA
Itu, SP

Até o momento não vimos nada sobre isso nas revistas japonesas, mas é possível que o game saia. Afinal, vários jogos de luta do Neo Geo estão saindo para Super NES - Fatal Fury Special e World Heroes 2 são dois bons exemplos.

Por questão de espaço e de concisão, as cartas reproduzidas nesta seção poderão ter seu texto reduzido. Pelo mesmo motivo, cartas com muitas questões poderão não ser respondidas integralmente.

I CAMPEONATO NACIONAL
HeroQuest
Estes são os sobreviventes. Por enquanto.
Marcel Nadale Guimarães de Souza
Fábio Ap. Matiazzi
Ricardo Brasil Lopes
Igor Ramady L. de Sousa
André Luís Romanini
Ailton Lopes de Oliveira
Alfredo Bava Júnior
Erica Akemi Hino
Luciano Olivieri
Bruno Melo de Souza
Tiago Mascarenhas de Araújo
Felipe Coelho de Souza Ladeira
Celso Mitsuo Hino
Osvaldo de Souza Guimarães
Kleber Ferreira Rosa
Marcelo de Oliveira Pinto
Ricardo Piologo
Hugo Edgar Alves de Carvalho
Luciano Martins da Silva Oliveira
Tiago Cardoso de Miranda
José Ricardo Negrini
Alexandre Fernandes Pedrosa
Renato Alexandre da Silva Vernizzi
Cristiano Mariano de Moura
Rafael Donadio
Alexandre Schmidt
Ivan A. Hegemberg
Cesar Augusto Minelli
Simone Aparecida da França
Fabiano da Silva Silveira
Leandro Alberto da França
Maurício Crispim Sanches e Silva
São 32 os classificados para a fase final do I Campeonato Nacional Hero Quest. Eles estão sendo avisados da classificação através de um telegrama. E, quem não confirmar a presença na data prevista para participar desta fase, será substituído pelos classificados abaixo destes 32, na ordem crescente. As disputas serão no Shopping West Plaza, Av. Francisco Matarazzo, sem nº - São Paulo - SP, nos dias 02 e 03/07/94. Se você é um deles, siga estas instruções. A aventura ainda não acabou.
ESTRELA ®
Sob licença de © 1993 Hasbro International Inc. USA

NOVA VERSÃO DE DOUBLE DRAGON SERÁ UM ARRASO

Double Dragon sempre foi um game de luta em fases e zilhões de adversários vindo de todos os lados. Mas a quinta versão deste clássico, que sai em agosto nos States, aderiu ao estilo SF2. Agora, os combates rolam entre dois personagens, com direito a quatro modos de luta, golpes especiais, velocidade turbo e tudo o mais. São 12 lutadores ao todo, incluindo chefes muito maus. Confira nestas imagens em primeira mão o visual de Double Dragon 5 - The Shadow Falls, da Tradewest, saindo em breve para Super NES, Mega e Jaguar.

O novo Double Dragon aderiu ao estilo de luta head-to-head

... e com o sonic boom do Guile não é mera coincidência

Qualquer semelhança com os golpes da Chun-Li...

Quem disse que golpes nojentos são exclusividade de Mortal Kombat?

ACESSÓRIOS INÚTEIS

Tem muita gente queimando os neurônios para inventar novos acessórios para videogame. Os criadores destas duas engenhocas usaram tanto sua criatividade que acabaram bolando coisas absolutamente inúteis para o Mega Drive. Saca só o colete Interactor: a função dele é emitir vibrações para as costas do jogador de acordo com a intensidade do som do jogo. Agora, imagine que agradável usar um trambolho destes enquanto rola uma lutinha de Street Fighter. Dá pra acreditar em tanta inutilidade?

Já o outro aparelho é uma espécie de concentrador para até seis cartuchos. Em vez de ficar trocando de cartucho, o jogador entope a maquininha com seus games prediletos. Quando quiser mudar de jogo, basta apertar um botão e ... tcharam! Tudo isso sem ter que fazer nenhum esforço. A não ser, é claro, o de gastar dinheiro à toa.

The Interactor: pra quem gosta de massagem (ou pancada) durante o jogo

Video Jukebox, o acessório que todo preguiçoso gostaria de ter

ACCLAIM DESENVOLVE NOVA TÉCNICA DE ANIMAÇÃO

AS IMAGENS DIGITALIZADAS E A MOVIMENTAÇÃO DE MORTAL KOMBAT DESLUMBRAM OS GAMEMANÍACOS. MAS ESPERE SÓ ATÉ VER OS RESULTADOS DA NOVA TÉCNICA DE ANIMAÇÃO QUE A ACCLAIM ESTÁ DESENVOLVENDO PARA SEUS FUTUROS JOGOS. O PROCESSO UTILIZA ATORES COM DEZENAS DE SENSORES LIGADOS AO SEUS CORPOS. CONFORME ELES SE MEXEM, OS SENSORES E QUATRO CÂMERAS DE TV CAPTAM OS MOVIMENTOS E TRANSMITEM OS DADOS AO COMPUTADOR. COM BASE NESTAS INFORMAÇÕES, O EQUIPAMENTO MOVIMENTA OS PERSONAGENS - E O RESULTADO É SENSACIONAL. SE MORTAL KOMBAT JÁ É LEGAL, IMAGINE OS PRÓXIMOS GAMES DA ACCLAIM...

JOGOS DE 3DO TAMBÉM ADOTAM CLASSIFICAÇÃO POR IDADE

A 3DO Company acaba de definir as categorias de classificação de seus jogos de acordo com a faixa de idade. Fique ligado: E (Everyone) é a categoria de games liberados para todas as idades. AO (Adults Only) indica jogos apropriados para adultos. A categoria 12 é para gamemaníacos a partir de 12 anos, e a 17 para a galera com mais de 17. A classificação dos jogos leva em conta o tema, grau de dificuldade, linguagem, cenas de violência e nudez.

CAPCOM FARÁ JOGOS PARA 3DO...

A Capcom é o mais novo - e importantíssimo - reforço no time de softhouses que desenvolvem games para o 3DO. A empresa não divulgou os jogos que pretende desenvolver para o sistema, mas não custa sonhar numa versão de SF2 (já imaginaram?) para o incrível 3DO.

...E A CRYSTAL DYNAMICS FECHA ACORDO COM A SEGA

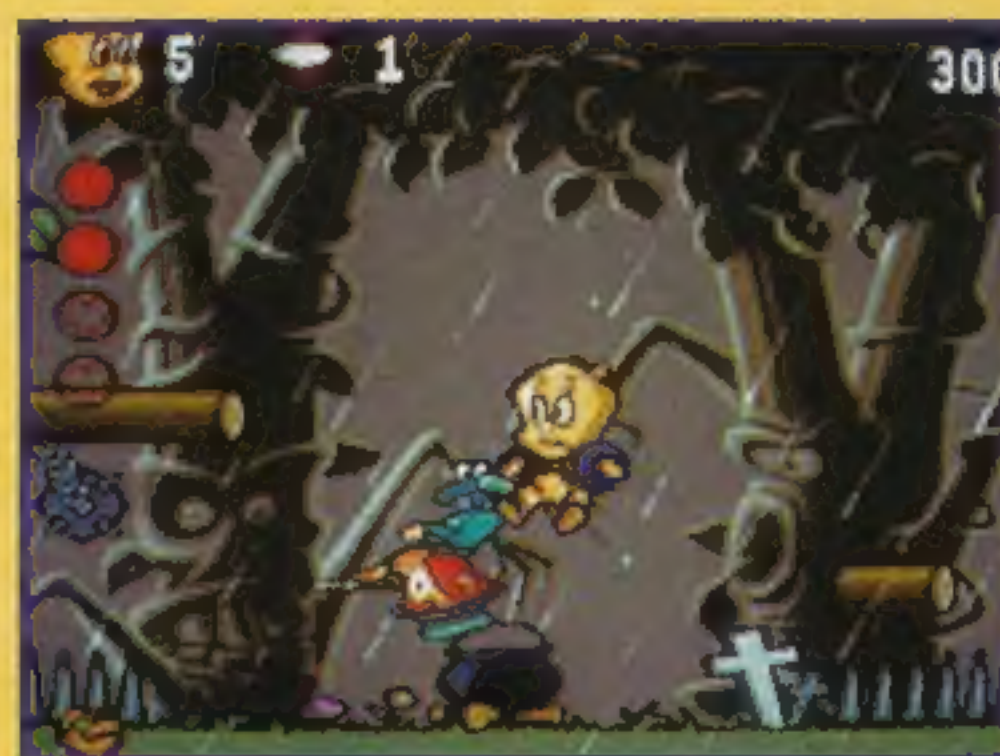
Autora do sensacional game de corrida Crash'n Burn, para o 3DO, a Crystal Dynamics anunciou recentemente que também vai fazer jogos para a Sega. Além do Mega e Sega CD, também o futuro console Saturno receberá os games da softhouse, que assinará suas produções para a Sega com o nome de PF Magic.

O QUE AS SOFTWAREHOUSES ESTÃO APRONTANDO

Accolade - Um de seus mais ousados desenvolvimentos é Juggernauts, game de luta a la SF2 com personagens inteiramente fictícios, movimentos muito loucos e técnicas nunca antes vistas. O visual promete ser arrasador, já que os personagens foram criados nas poderosíssimas estações gráficas Silicon Graphics. Já em outubro sai uma grandiosa aventura chamada Fireteam Rogue, que levará o jogador a viagens espaciais e altas explorações em planetas. Espere também por Bubsy 2, com a novidade de fazer os estágios na ordem em que o jogador quiser. Todos para Mega Drive.

Virgin - Os maiores projetos desta softwarehouse são todos versões para videogame de desenhos Disney. Lion King é o principal, devendo sair para todos os sistemas disponíveis. Já para o Nintendo 8 bits, a Virgin vai lançar Aladdin e Jungle Book (com o menino Mogli).

Interplay - Está preparando uma versão do chocante game de corrida Rock'n Roll Racing, só que com mais fases que a de Super NES. Em paralelo, a Interplay já está aprontando Rock'n Roll Racing 2 para o SNES.

Sunsoft - Apostando firme nos personagens da Warner Bros, a empresa vai lançar vários games com a atrapalhada turma Looney Tunes, do Pernalonga. Piupiu e Frajola, Gaguinho e Papaléguas 2 pintam nas próximas semanas para Super NES. A Interplay também está fazendo um programa para desenhar e colorir e um game de basquete, juntando toda a galera. Todos para Super NES. Fique ligado ainda em The Death and Life of Superman, para Super NES, saindo agora em junho.

U.S. Gold - Sua maior novidade são as versões do interessante Flashback para 3DO e Sega CD. Se o game já era bom em 16 bits, imagine agora no formato CD...

Sony - Guarde os nomes dos games que ela está produzindo: Myst e Justice League, apenas para os videogames de 32 bits.

CHIP SVP SERÁ VENDIDO SEPARADAMENTE

Genial a idéia da Sega para facilitar a vida dos gamemaníacos. A empresa pretende vender um módulo com o chip SVP (Sega Virtua Processor). Vocês devem estar se perguntando pra que vai servir isso, certo? Mas a resposta é simples. O SVP, processador responsável pela incrível qualidade do game Virtua Racing, é um chip caro pacas. Tanto assim que, nos States, Virtua Racing custa quase 100 dólares - enquanto um cartucho normal para Mega fica na faixa dos 50. Então, pensaram os técnicos da Sega, é mais fácil vender módulos com o SVP e depois produzir jogos para usar com ele. Assim, o consumidor terá que pagar apenas uma vez pela nova tecnologia. Bem sacado, né?

INTERACTIVE

O grande sucesso de Steven Spielberg já rolou para Mega, SNES e Nintendo 8 bits. E o 3DO, com sua grande capacidade de produzir coisas incríveis, não poderia ficar de fora. Jurassic Park Interactive é um game impressionante, diferente e, como nome diz, interativo. Quer dizer: ele oferece um mundo de opções e sua escolha determina o rumo das coisas. Daria pra ficar perdidão se a história já não fosse bem conhecida. Outra coisa que ajuda é que há poucos cenários para percorrer. Mas como um jogo interativo que se preza, esbanja imagens digitalizadas com seqüências do filme e seu grau de realismo é respeitável. Dá arrepios ver bichões prontos pra estraçalhar seus ossinhos....

Prepare-se para um agradável encontro com estes meigos animais

De olho no mapa

Sua missão é resgatar pessoas que estão na Isla Nublar e conduzi-las a salvo ao heliporto. No mapa você pode ver a localização das pessoas, das casas em que deve entrar e da toca dos bichos. Para que uma pessoa seja conduzida definitivamente ao heliporto é preciso passar pelos três tipos de casa.

Esta é a tela principal. No canto inferior direito você deve clicar o homenzinho para acessar a localização do pessoal

Clicando a patinha, você verá onde estão as feras. O vídeo sempre dá aquela imagem real

Em que casa eu vou?

Depois de escolher o personagem a ser salvo, entre em uma das casinhas. Fique sempre de olho no vídeo para saber o local exato. São sempre três cenários a percorrer para cada personagem: a fuga de carro, onde você é perseguido pelo feroz T. Rex; o porão de uma das casas, labirinto habitado pelo Velociraptor; e a floresta, onde o Spitter se abriga.

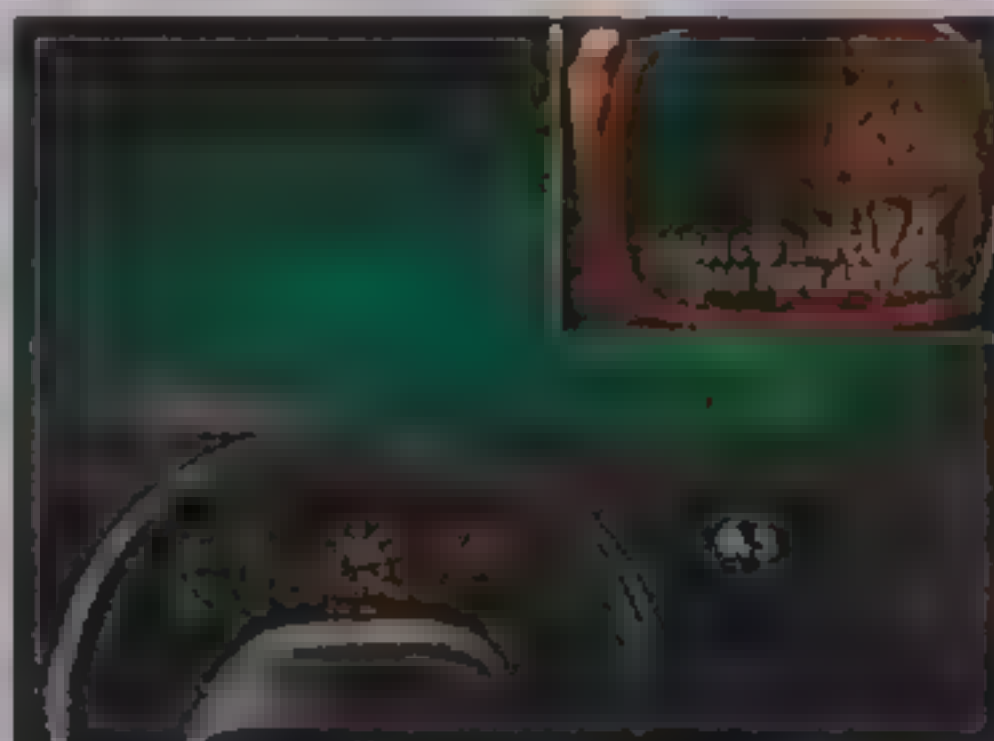
Labirinto de Raptor

É a parte mais invocada e difícil do game. Você não tem arma e seu sucesso depende de uma boa dose de sorte e muita esperteza. Procure memorizar o caminho e fique ligado nas batidas do seu coração. Se estiverem bem maneiras é sinal de que o bicho está longe. Mas quando acelerarem, saia fora. Você deve procurar a saída mas para isso é necessário encontrar cinco chaves, incluindo a da saída, e depois as portas correspondentes. Se você estiver no corredor principal e vir o bichão pela frente, aperte L ou R. Para ir ao lado oposto, use o A para pegar as chaves e abrir as portas.

Você pode ter sorte e achar a saída ou dar de cara com essa fofura

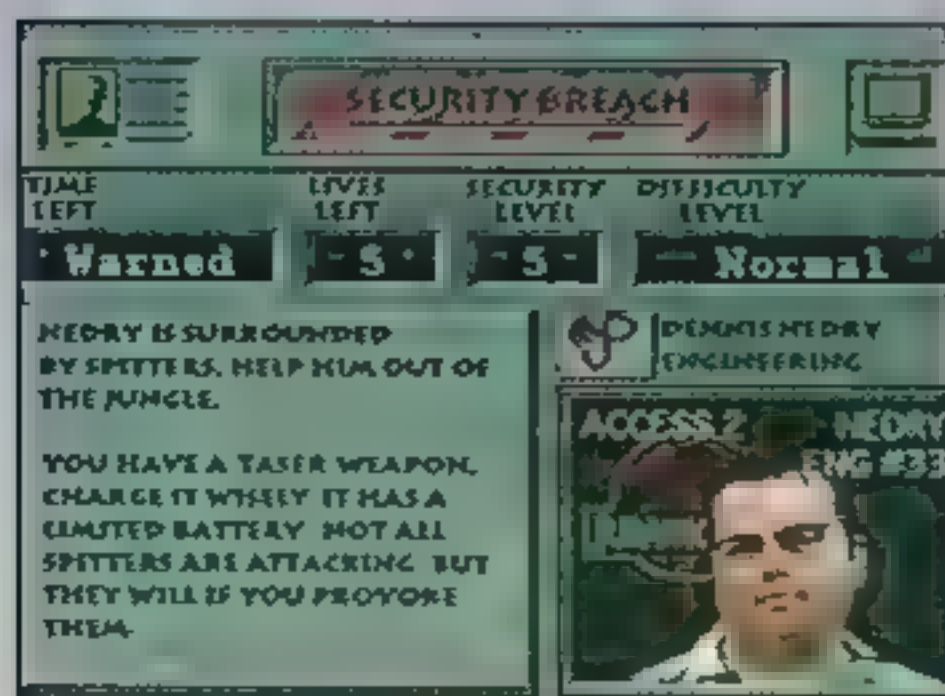
A manha dos comandos

Logo no início do game você opta entre os níveis de dificuldade. Com A, joga no normal e tem cinco pessoas pra resgatar. Escolhendo B a dificuldade é média e seu objetivo é salvar sete pessoas. Já no C, o nível é avançado e são onze vidas que dependem de sua habilidade. No decorrer do jogo, os comandos mudam.

Na floresta, enfrentando o Spitter, use a arma com o A

No carro em fuga, ↓ freia; ↑ acelera; A mostra a vista; L e R vira o carro e o B aciona o espelho

Antes do resgate

Quem não sacar qual é a do game vai penar um pouquinho. Para considerar o jogo ganho, além de resgatar as pessoas você precisa restabelecer o controle do Parque Jurássico. Não se esqueça que o game é baseado no filme e o Nedry (o cara que traiu a turma, lembra?) é quem controla todo o sistema de segurança. Portanto, antes de resgatar o pessoal, você precisa retomar o controle da situação. Dê uma sacada na tela inicial e clique o ícone do computador. São cinco joguinhos que você terá que ganhar para depois enviar uma mensagem de SOS. Assim, o navio que habitualmente transporta o pessoal que trabalha no parque, retorna e fica pronto para levar as pessoas resgatadas por você. Tente. Pode ser bem divertido.

Levando um Game Over você curte a equipe que produziu o game se transformando em dinos. Bom mesmo!

Aí está o mau caráter. É incrível mas você precisa salvá-lo também. Mas até que é legal curtir quando uma fera se encarrega dele

I CAMPEONATO NACIONAL
HERO QUEST

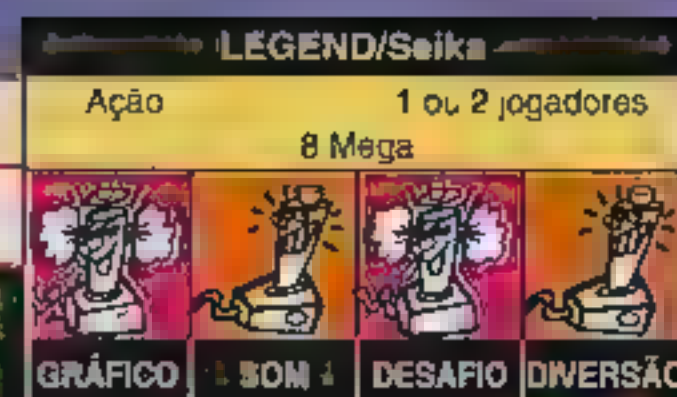
ERRATA DO REGULAMENTO

COMO PARTICIPAR DA FASE FINAL: 2º ITEM

•Na primeira etapa, a ser disputada no dia 02.07/94, disputarão os 32 (trinta e dois) finalistas, divididos em 8 (oito) mesas de 4 (quatro) jogadores das quais serão classificados apenas 2 (dois) participantes de cada tabuleiro para a fase semifinal

LEGEND/Seika
Ação | 1 ou 2 jogadores
8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

LEGEND

Beldor, o malvado, reinou por mil anos como déspota do Reino de Sellech. A população se uniu para destruir Beldor. Deu certo. Mas agora, Clovis, filho de Beldor, quer conquistar o reino. Sua missão é evitar que Clovis ressuscite o espírito de seu pai e lance Sellech no mais completo caos. Essa ladainha toda é a história de Legend, um Golden Axe reestilizado. O game é longo e difícil, cheio de inimigos parecidos. Os chefões são coisa fina: difíceis e criativos. Com gráficos bonitos e som acima da média, Legend é ideal para quem curte carts de ação para dois jogadores.

Dê uma de esperto e fique no canto direito da tela. Espere os inimigos virem pra cima, pule e dê uma espadada. Você corre o risco de acertar até três inimigos!!!

Magias ignorantes

Suas armas na caçada a Clovis são uma espada e magias. A espada é sua principal arma e fica mais poderosa à medida que você pega power-ups. Já as magias são limitadas e devem ser guardadas para momentos de desespero (leia-se: só nos chefões). Você pode acumular até 9 pontos de magia. Cada vez que uma magia é acionada, lá se vão dois pontos. Conclusão: não dá pra lançar mais de quatro magias em seguida. Mas nem será necessário: elas são bem ignorantes...

DE OLHO NOS ITENS

É fácil sacar os itens do cart. Pão, maçã e frango rendem um ponto de energia. Saco de dinheiro e colar dão pontos.

Um ponto de magia (você precisa de dois para acioná-la)

Abre baús das fases de bônus

Aumenta poder da espada

COMANDOS

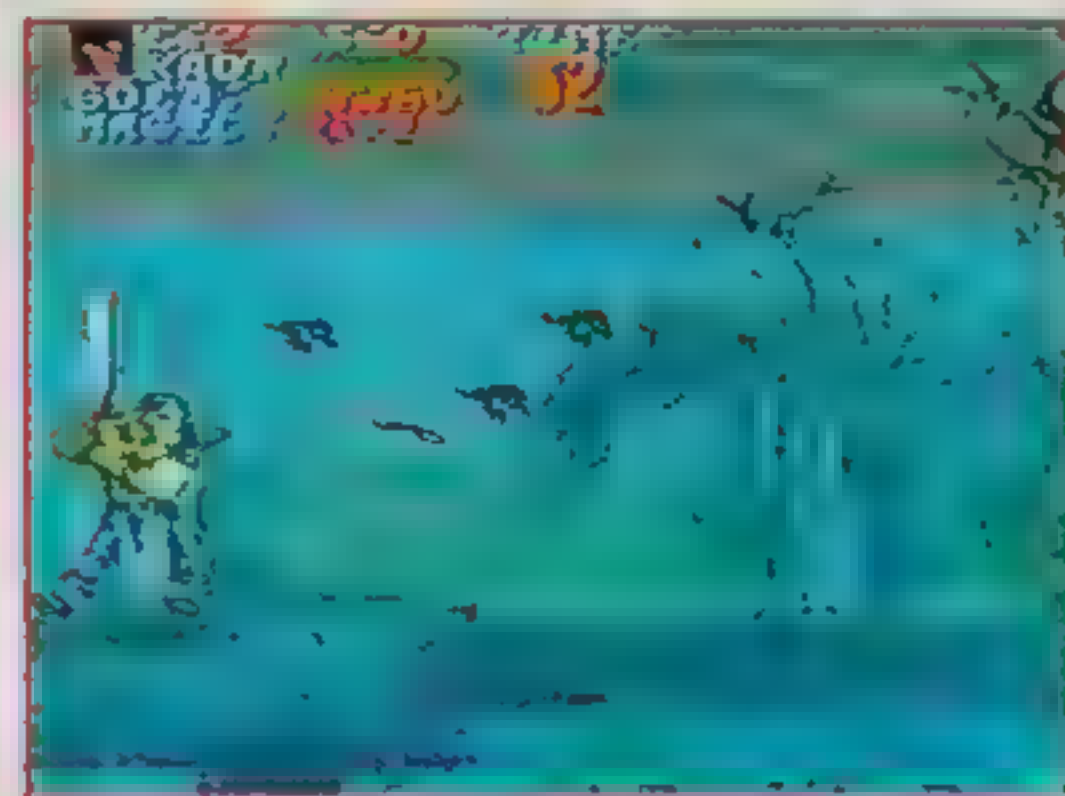
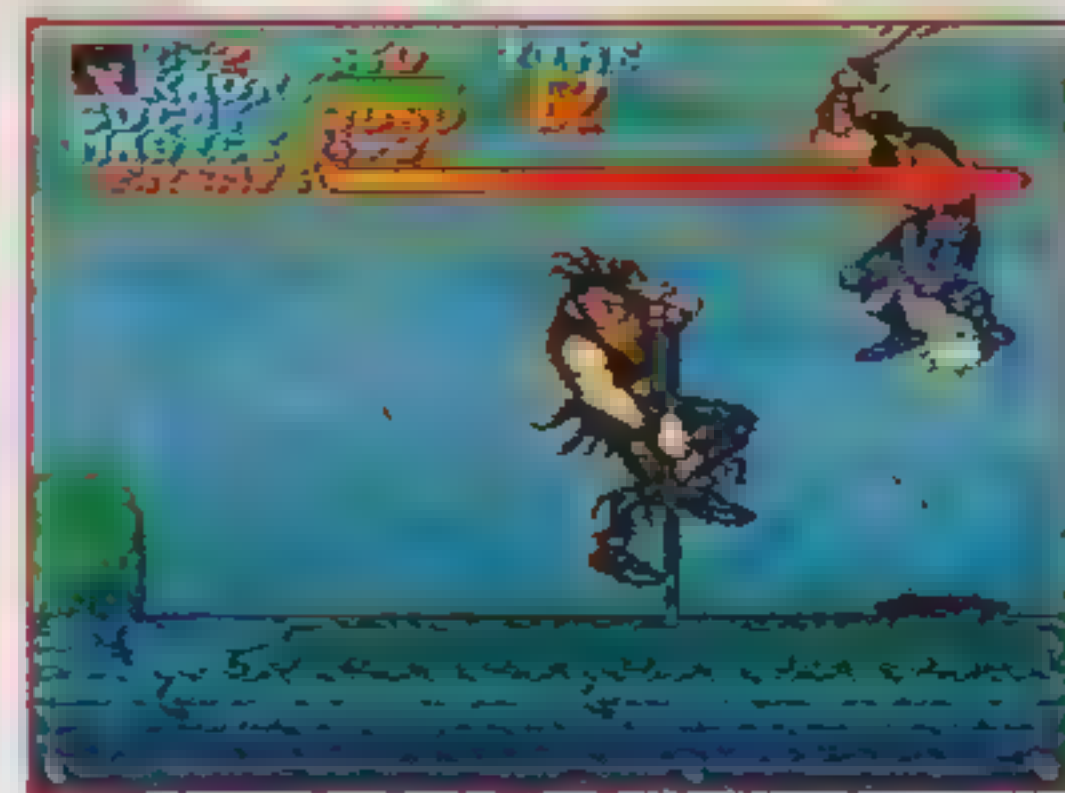
A- Magia
B- Pulo
X- Arma especial
Y- Espada
L ou R- Escudo (defesa)
Select - Pause
B + Y (parado)- Pulo com espadada
B + Y (com Direcional)- Voadora

Magias

Esta magia é animal. Uma caveira aparece no meio da tela e lança um poder que detona tudo

Raios e mais raios invadem a tela. Esta magia é forte pacas. E a imagem é pra lá de confusa...

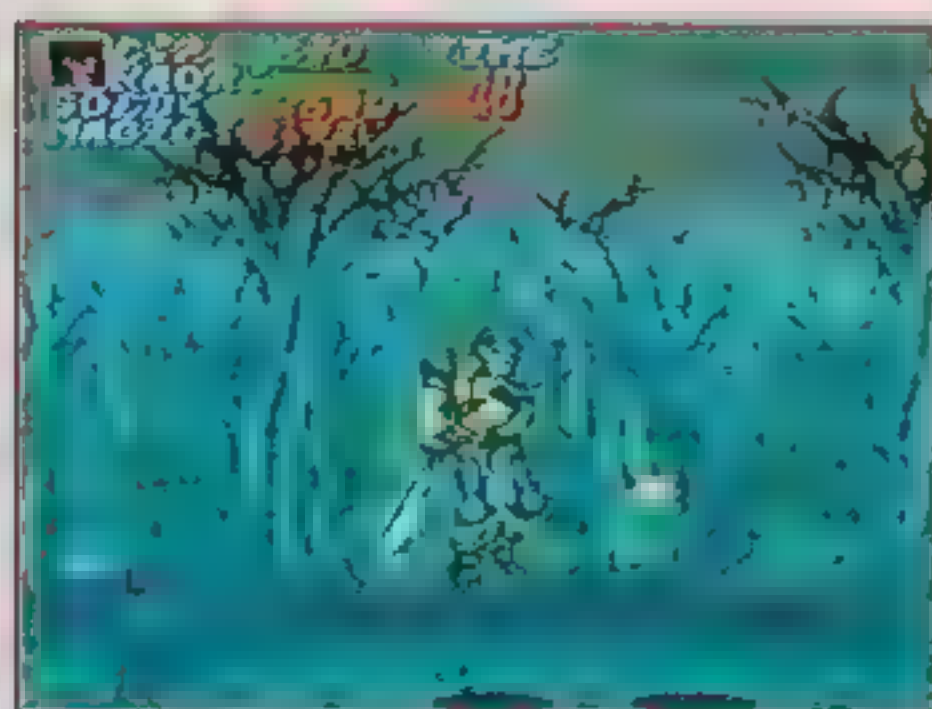
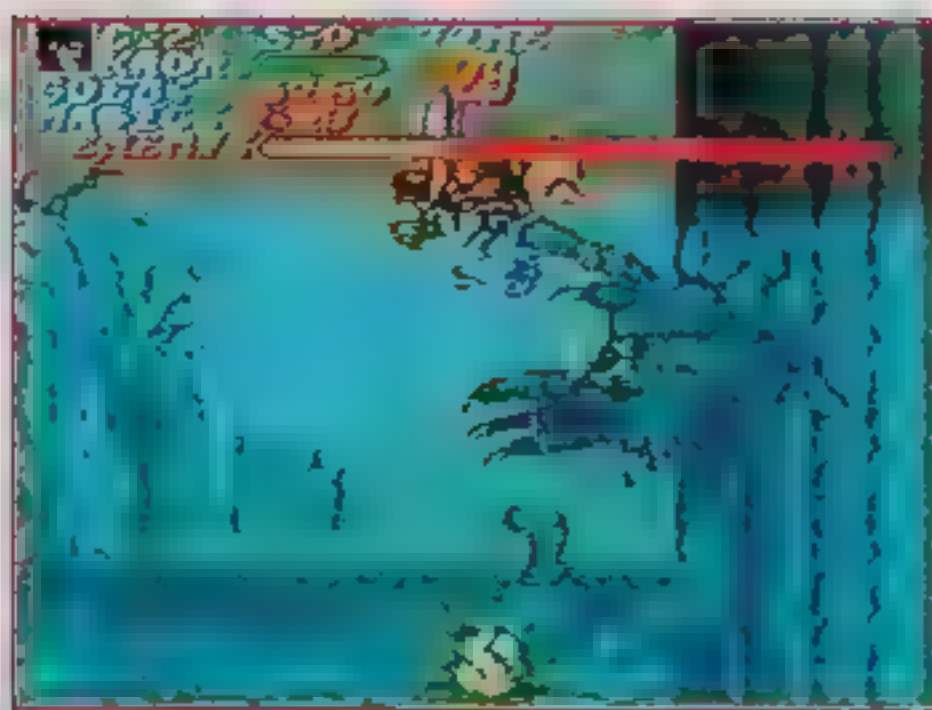
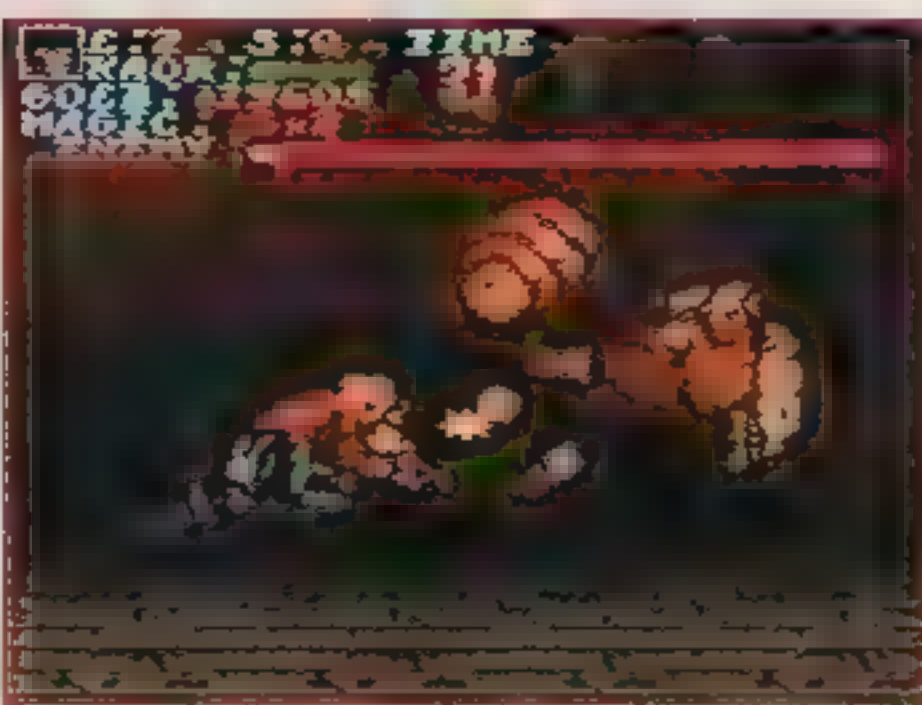
Um foco de laser se espalha pela tela varrendo tudo que encontrar pela frente

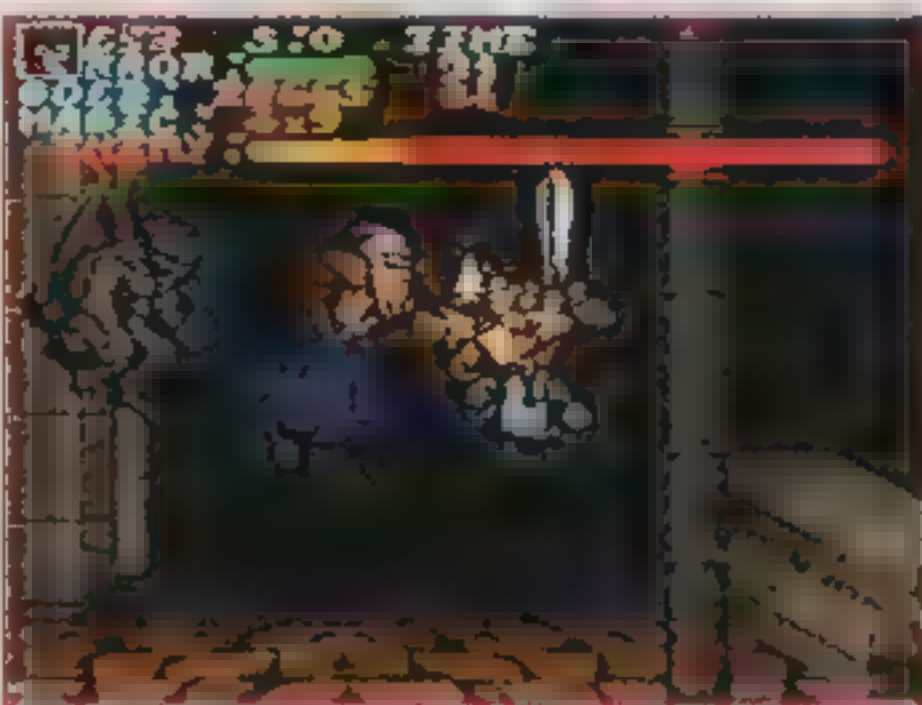
Aperte X para usar sua arma especial. Ela é forte e deve ser lançada de longe. O único problema é que gasta um ponto de energia

Estes morcegos aparecem várias vezes no game. Elimine-os para descolar itens de energia

Primeiro subchefe: um cara grandão metido a fortinho. Não o deixe atacar com seu bastão. Acabe com ele na base da voadora

FASES DE BÔNUS

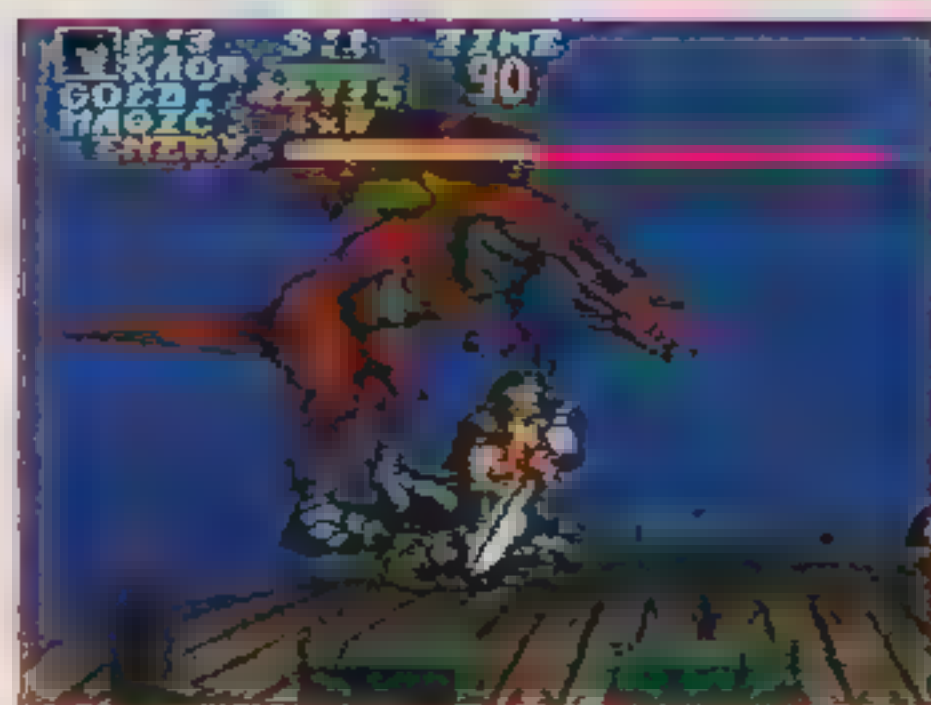
Há dois tipos de fases de bônus. Uma cheia de moedas de ouro, onde só dá pra ganhar muitos pontos. A outra é mais legal. São uns baús cheios de itens como vidas extras, energia e pontos. Para abrir os tais baús você precisa ter chaves suficientes. Saque só:

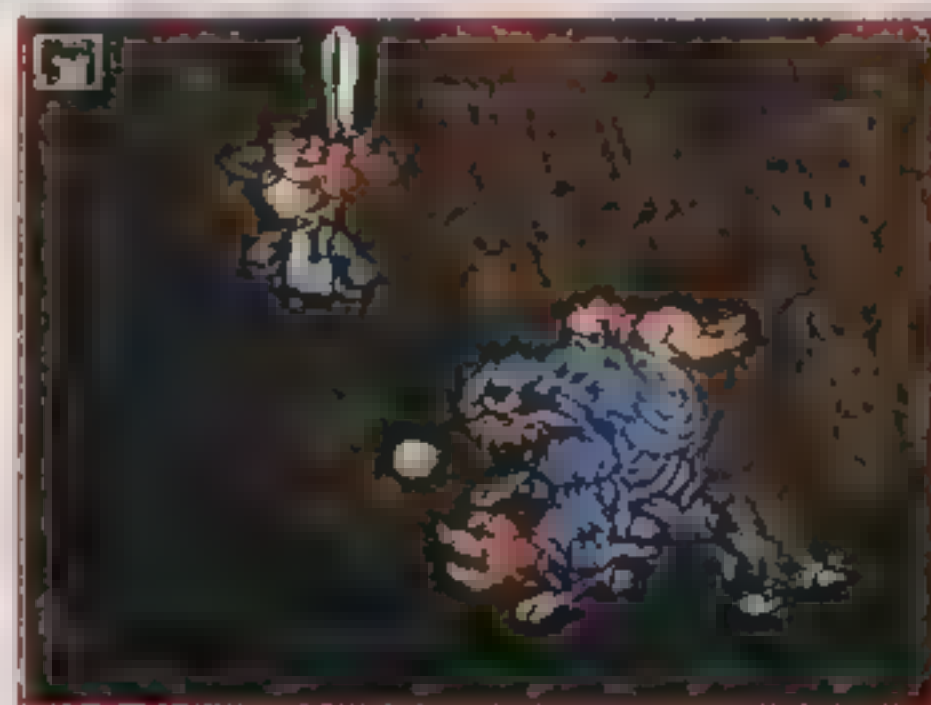
Aqui o lance é pegar o maior número de moedas que der. Basta passar por cima do reluzente ouro para descolar muitos pontos

Esta fase de bônus é mais legal. Afinal, você nunca sabe o que encontrará dentro dos baús. Fique ligado em quantas chaves você precisa para abrir cada um deles

O pântano esconde vários monstros de lama. Fique atento aos movimentos do chão para saber onde eles irão aparecer

Chefe. Uma árvore com mãos! Dê voadoras e acerte sua cara. Não o deixe pôr os braços no seu pescoço. Se engrossar, vá de magia

O chefão da segunda fase ataca com um barril. Desvie e mande magia no sacana

Cuidado com estes carinhas encapuzados. Eles soltam uma magia que tira energia

Terceiro chefe. Enfrente o mago com voadoras enquanto ele estiver voando. Quando ele mandar o Demo, lance uma magia

É impossível matar este arqueiro doido. Ele lança uma teia e manda você para a prisão...

Este subchefe solta magia no chão. Pule e dê voadoras no babaca. Magia também resolve

O chefe da quarta fase é um dragão que solta fogo pela boca. Acabe com os dois capangas

Estes trogloditas com clavas se jogam de cabeça. Afaste-os com chutes e voadoras

O chefão da quinta fase parte pra cima como um animal. Vá de voadora. Quando você começar a descer, apele pra magia.

Clovis em pessoa! Ataque-o com voadoras e os manjados pulos com espadadas

Quando ele ameaçar soltar uns carinhas do pote, solte magia. Não marque touca!

KNIGHTS OF THE ROUND

Uma das coisas mais legais dos games é poder viajar no tempo com eles. Num cart estamos no século 21 e em outro caímos na Idade Média. Este é o caso de Knights of the Round. A velha história dos Cavaleiros da Távola Redonda está de volta. Depois de render filmes, livros e quadrinhos, chegou a hora da galera do Super NES se divertir com o clima de capa e espada. Esta versão é baseada na do Arcade e o resultado é muito bom. Os gráficos ficaram bem legais e o desafio é empolgante.

ATRÁS DO SANTO GRAAL

O cart mistura ação e aventura com uma boa dose de pancadaria. Você comanda Arthur ou um de seus fiéis cavaleiros, Lancelot e Percival. Sua missão é recuperar o Santo Graal, a taça que Jesus usou na Santa Ceia. Para recuperá-lo, você vai ter que detonar umas espadadas em inimigos bem cabulosos.

MARQUE PONTOS

Durante a sua jornada pintam barris de madeira que escondem rango para repor a sua energia, e tesouros, que dão pontos. É fundamental marcar muitos pontos pois assim você muda de nível. À medida que o cavaleiro evolui, seu rendimento melhora, a espada vai ficando incrementada e surgem novas armaduras. Demais! O cart tem três níveis de dificuldade e para completar sua missão você conta com duas vidas e nove Continues. Prepare a sua espada e debulhe os infiéis!

COMANDOS

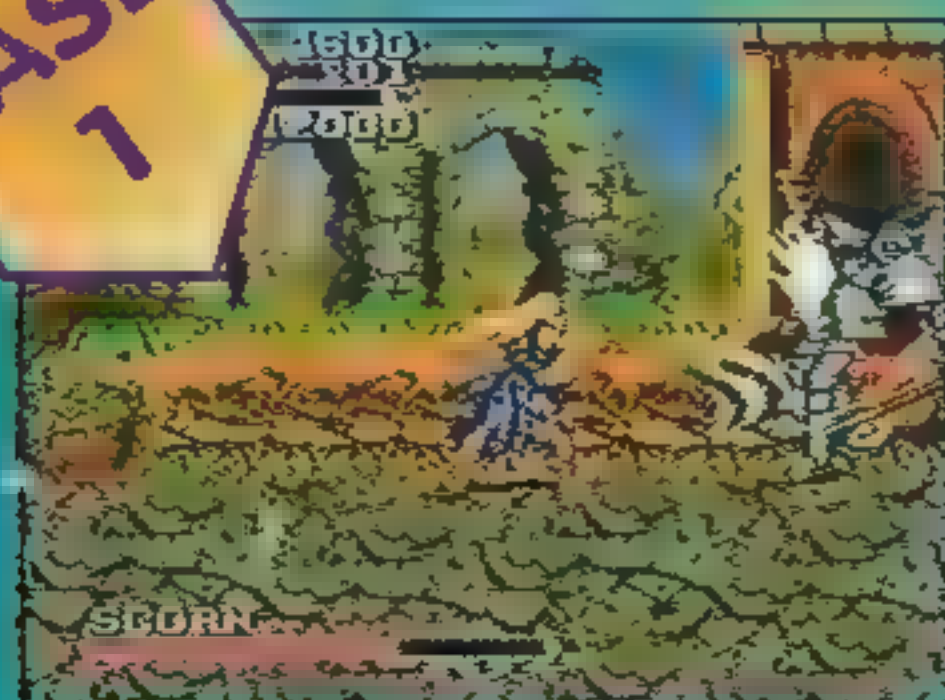
Y	Espadada
B	Pulo
X	Defesa
A	Ataque especial (serve para dispersar ataques múltiplos, mas gasta energia)

OS CAVALEIROS

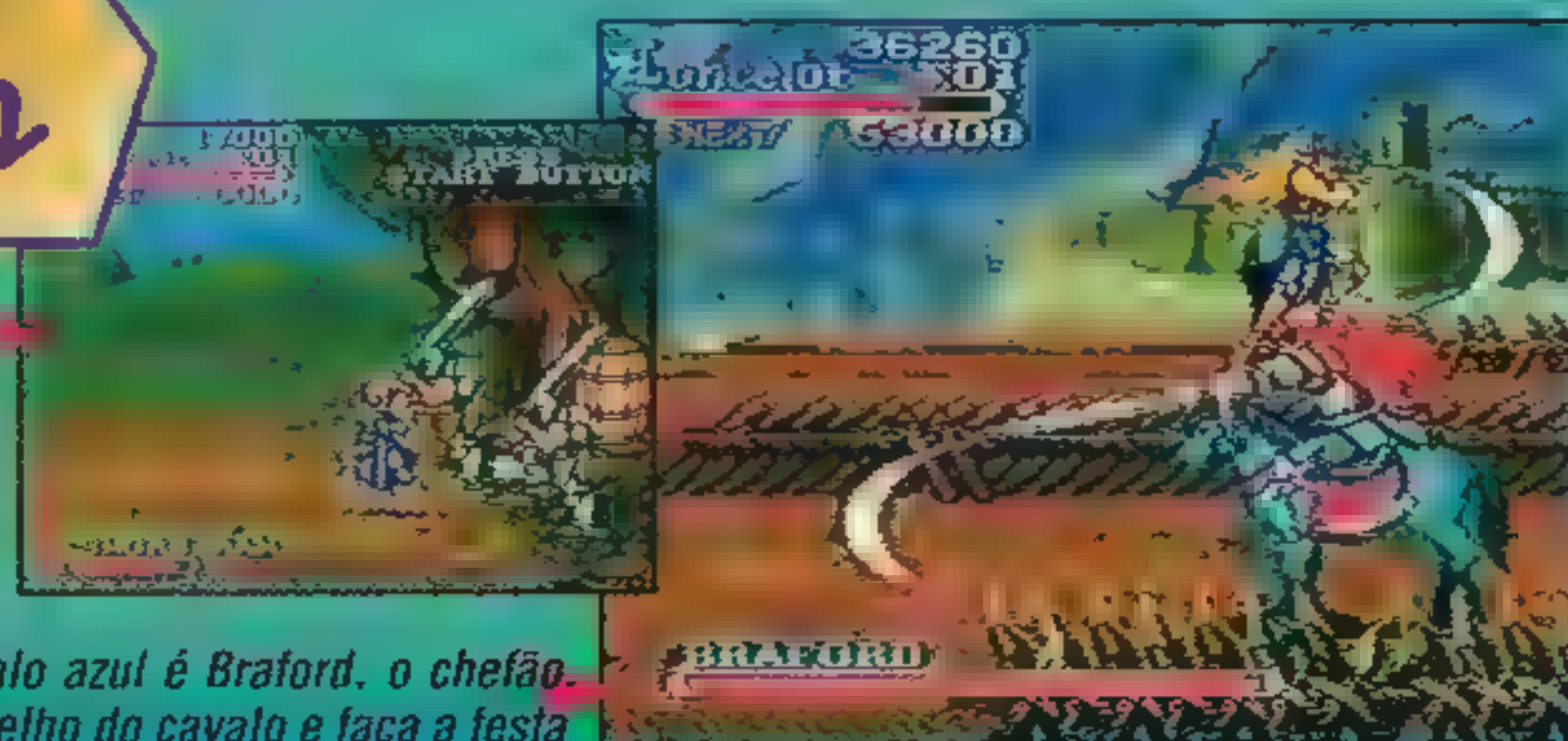
É o mais rápido e o menos forte. Usa uma espada longa, assim consegue atingir os inimigos e manter distância

Usa a famosa Excalibur. É o cavaleiro mais equilibrado em velocidade, força e defesa

O brutamontes do game. É o mais lento mas tem uma força descomunal

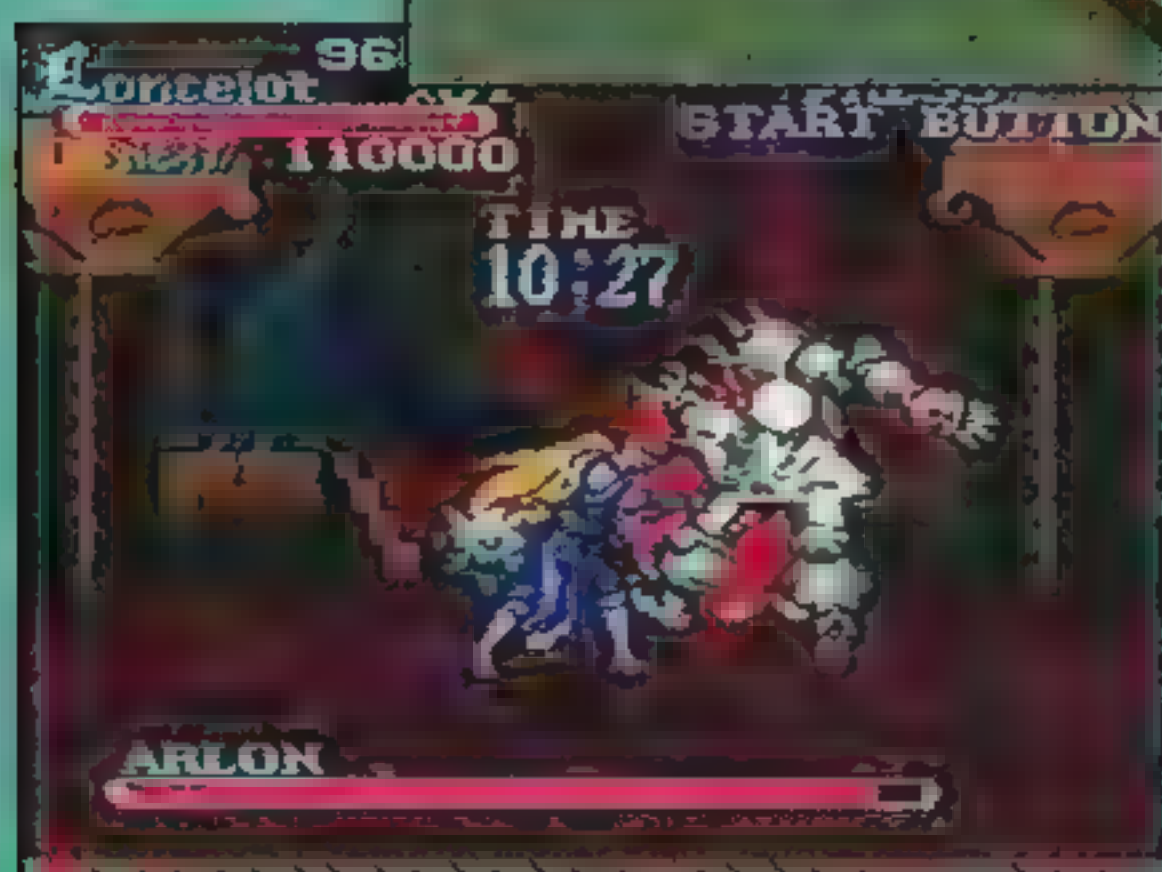
FASE 1 — VILLAGE OF FIRE

Scorn é o maior embaço. Dê espadadas quando ele se abaixar para ajeitar o capacete

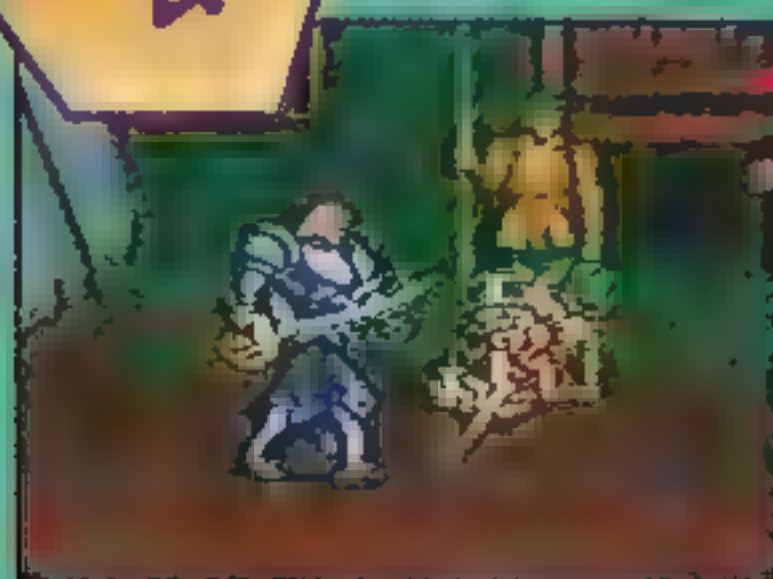
FASE 2 — A DESPERATE FIGHT

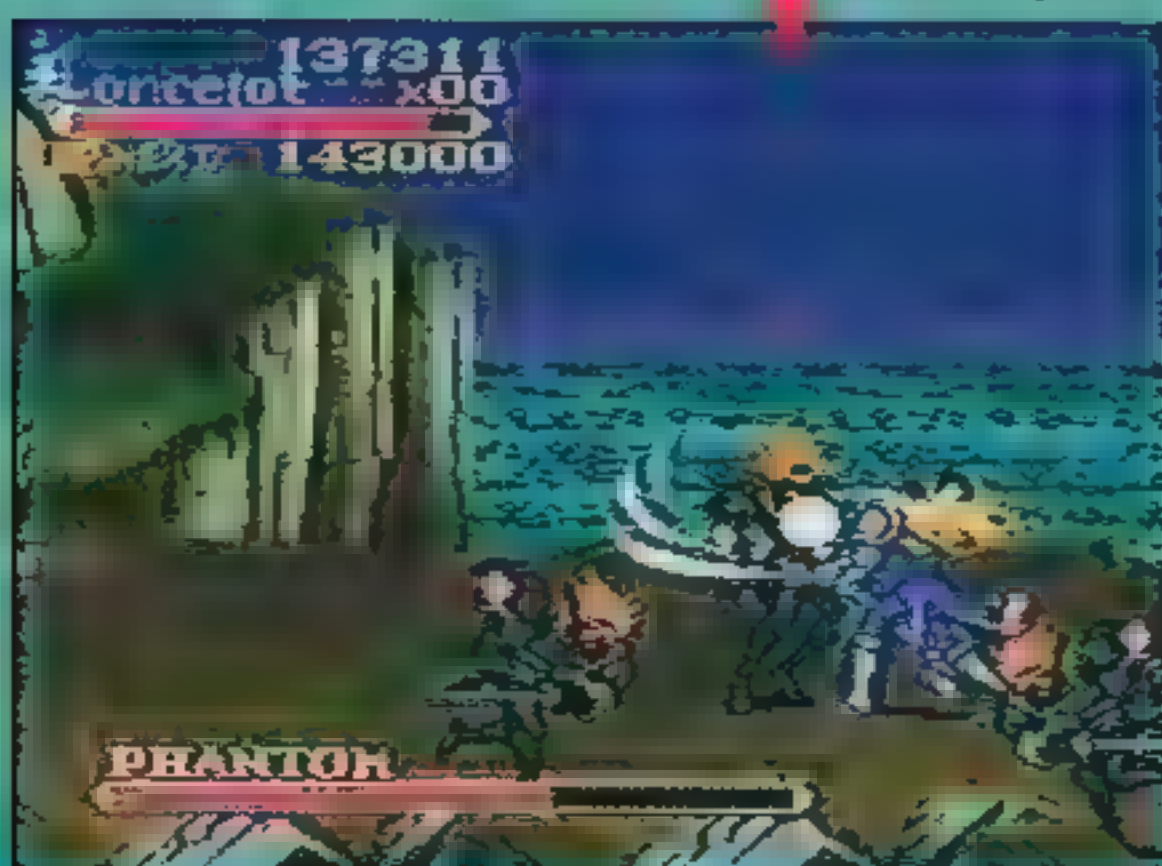
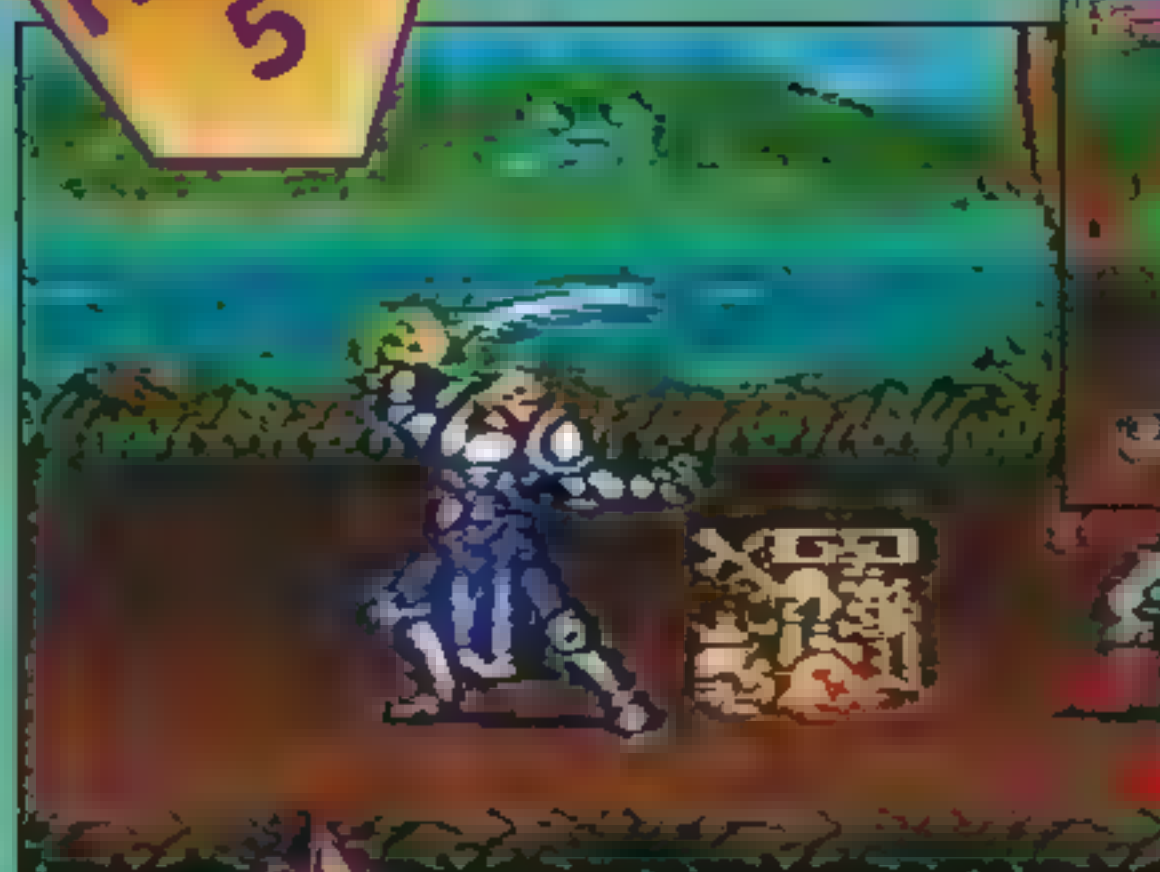
Não se intimide com o tamanho das espadas destes caras. Desça a lâmina neles

O cara no cavalo azul é Braford, o chefão. Derrube o pentelho do cavalo e faça a festa

FASE 3 — BATTLE AT THE CASTLE FORT

Que barato! Dentro do barril de madeira você achou esta cabeça de cavalo. Ela serve para descolar um cavalo. Aproveite e dê um rolê

Espere os inimigos saírem desta porta do castelo. Quando os fulanos vierem para cima detone!

Para detonar este chefão não há segredo. Pule em cima do vilão e use a espada na cabeça dele

FASE 4 — THE KNIGHT'S TOURNAMENT

Encontrar este cajado verde é uma maravilha. Ele faz passar para outro nível. Aproveite

Phantom fica correndo e se multiplicando. Não se confunda e acerte-o de jeito

FASE 5 — THE EXPEDITION

O Balbars é um chefe cabuloso. Se você bobear ele acerta o martelo na sua cabeça. Fique ligado

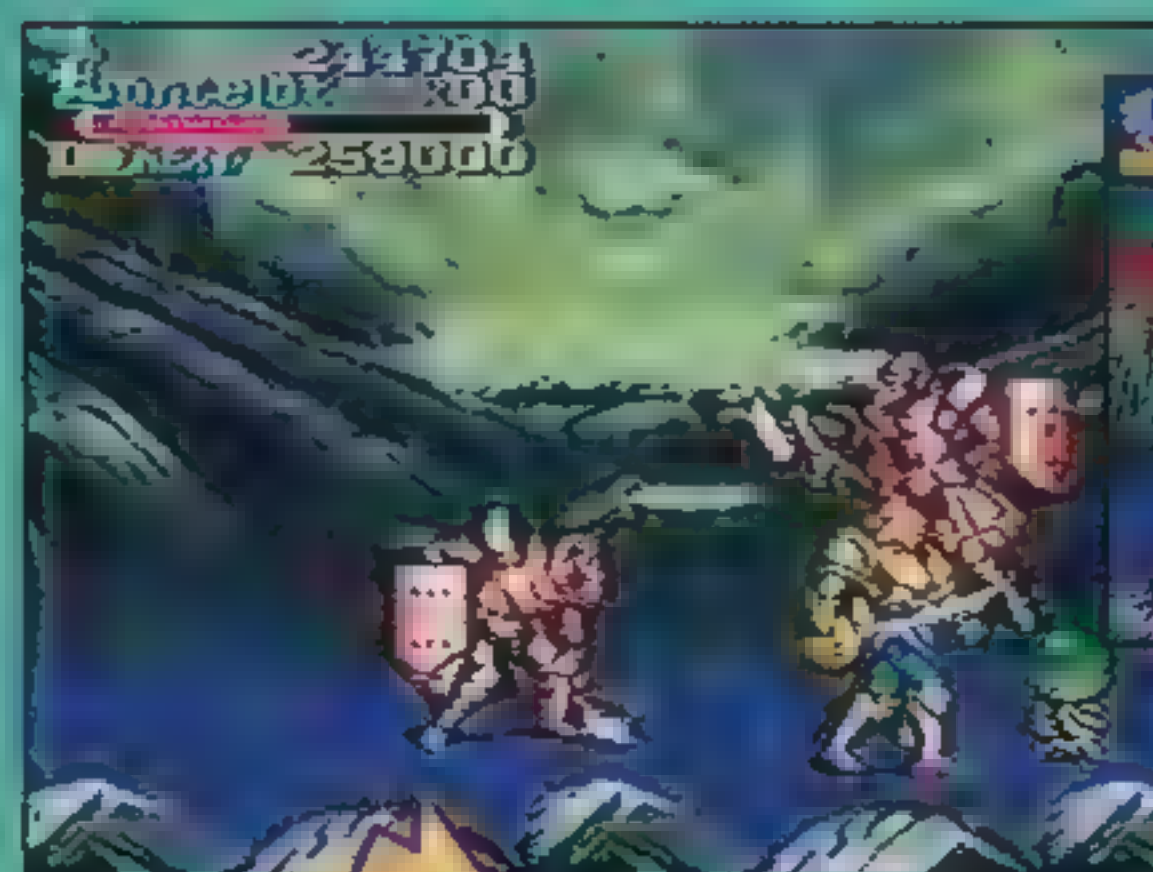
Quando estiver jogando em dupla, bata duas vezes nos barris que têm comida e tesouros. Desta forma o prêmio se duplica e ninguém sai perdendo

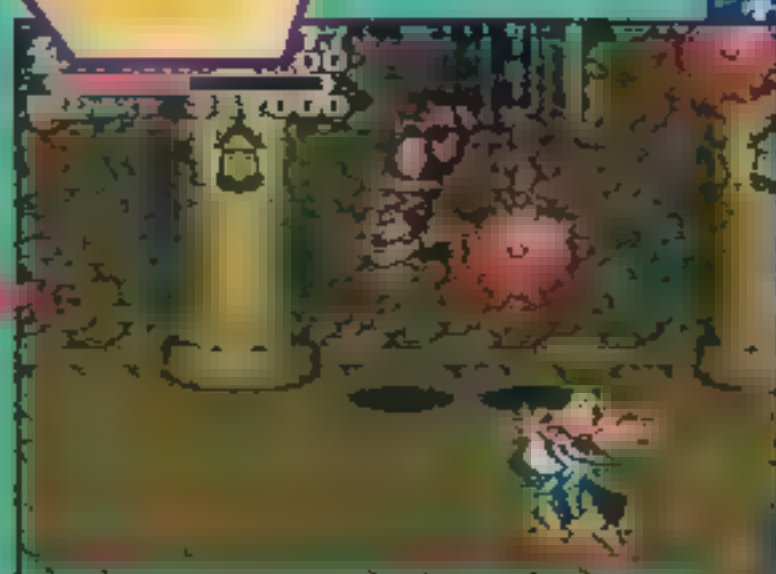
FASE 6 — KNIGHTS IN A STRANGE LAND

Nesta fase os itens não ficam apenas nos barris de madeira, dá para encontrá-los nestas tochas. Verifique!

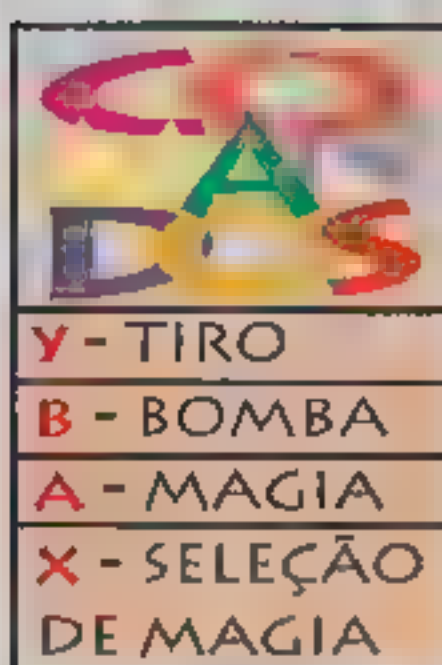
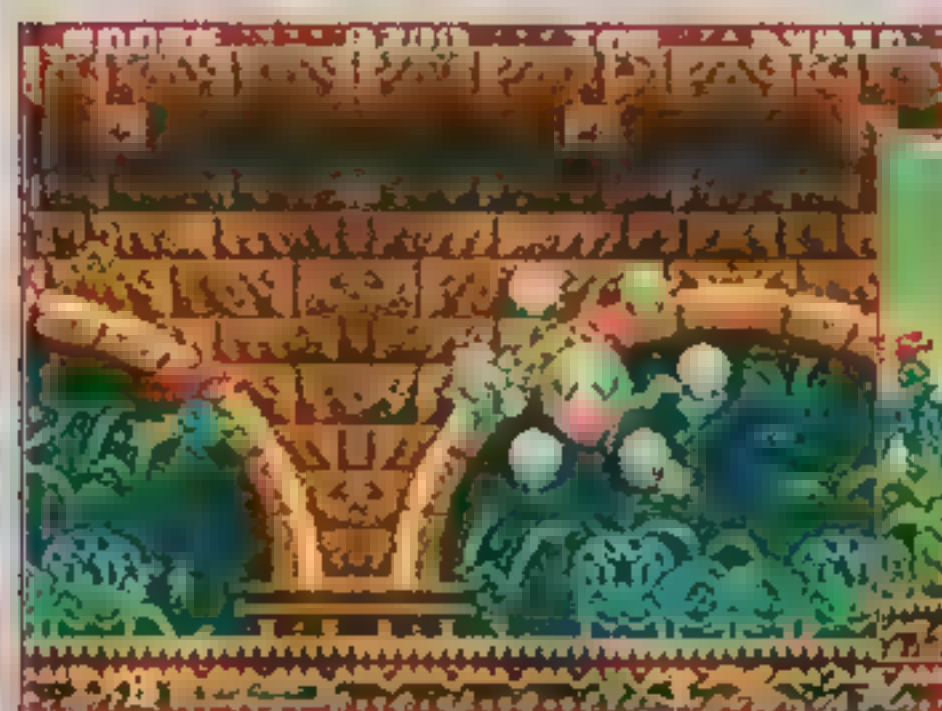
Quando aparecerem estes tigres não se assuste. São só gatinhos que você detona brincando

O figura é o Muramasa, chefão da fase. Fique embaixo dele quando começar a soltar bolas de fogo

As bolas verdes e vermelhas que ficam nos barris eliminam os inimigos da tela

FASE 7 — DECISIVE BATTLE

As bolas de ferro que descem podem achatá-lo. Desvie e saia detonando

Finalmente você encontra Garibaldi, o chefão final. Use toda a sua perícia para conseguir a santa taça. Vitória!

Comandar uma nave espacial não é novidade para nenhum gamemaníaco que se preze. E que tal controlar uma bruxinha numa vassoura voadora? Sim, é isso mesmo, em Adventure Cotton 100% você joga com a tal bruxinha que detona os inimigos com tiros de vassoura. Pra completar, nossa amiga é acompanhada por uma ou mais fadinhas que dão a maior força. Demais! O game é uma grande sacada da Datam, que esbanjou bom humor e alto astral. Quando a heroína é atingida, solta um gritinho engraçado. Fora isso, pintam uns tipos bem legais como os olhos voadores e os anõezinhos atiradores de flechas. Hilário! Além disso, os gráficos são chapantes, o som é dez e o jogo oferece tudo o que você tem direito: tiros, magia e personagens do outro mundo.

Cenários cheios de fantasia

O que mais chama a atenção em *Adventure Cotton* 100% são os cenários. Os produtores não economizaram criatividade. As telas são supercoloridas, cheias de detalhes e personagens estranhos. As fases são curtas e sempre pinta um subchefe e um chefão Pelo caminho pegue vidas, bombas e pequenos bastões amarelos que aumentam o seu poder de tiro. O cart tem seis magias que são oferecidas em quatro opções. A melhor é a Twincle Star. Depois vem a Fire Dragon e a Fire Fairy. Agora vá em frente e divirta-se!

FASE 1

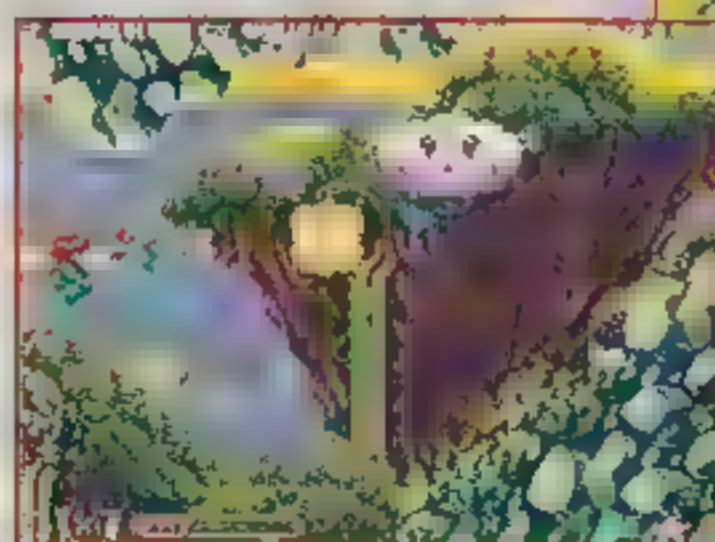
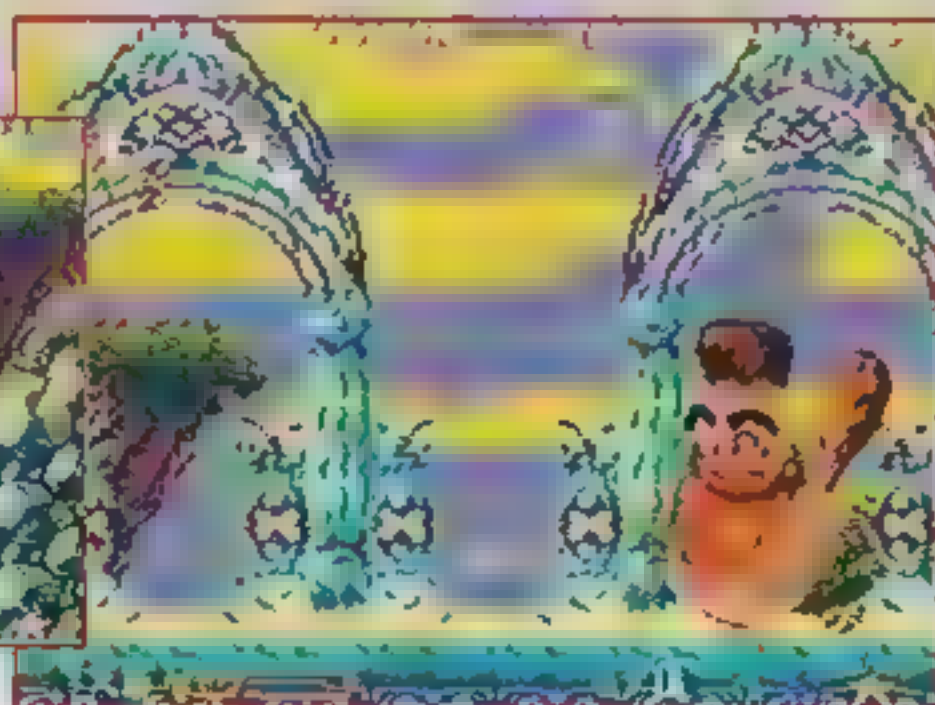
Este é o primeiro subchefe. Acabe a palhaçada com tiros e magia

Para detonar este chefão, atire e solte magia no carinha que está na boca dele

FASE 4

Saque os figuras que pintam. Este aí é um fantasminha com uma foice. Doideira!

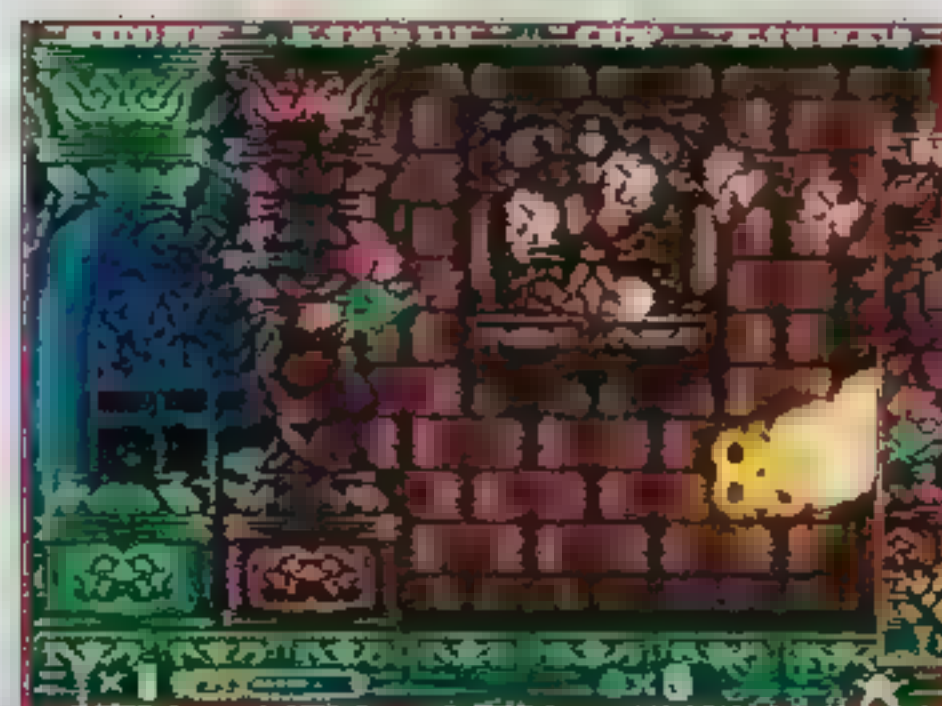
A cabeça deste chefe se desprende do corpo.

FASE 2

As nuvens parecem inofensivas, mas não são. Detone-as

Não entre numa fria! Detone o chefão boneco de neve com tiros na cabeça

FASE 5

Agora o visual parece o de interior de um vulcão. Animal!

Acredite se quiser! O chefão é este galo bem doido. Cuidado com os ovos que ele joga

FASE 3

Acerte estes anjinhos que estão escondidos entre os pilares

O chefão desta fase parece tenebroso. Não esquente, atire e recue quando ele vier para cima

FASE 6

Tome cuidado com as bolhas de ar. Se você bobear, elas levam você para o alto

O chefão parece uma lacraia. Fique esperto porque ela é rápida

O GAME TEM TRÊS CONTINUES

ROCKO'S MODERN LIFE SPUNKY'S DANGEROUS DAY

Ilustração Eletrônica, Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Se você já se cansou de histórias de cães devotados que fazem tudo por seus donos, talvez este seja o cart certo. Neste caso, o dono é que se arrisca para salvar a pele do adorável mascote. Não se trata de nenhuma revolução dos bichos, já que o dono é um simpático canguru, Rocko. O problema é que seu doce cãozinho, Spunky, é um tanto desmiolado e vive arrumando confusões. Esta bem-humorada história dá o tom deste lançamento da Viacom. Mas não se iluda pensando que o jogo é baba, pois você vai ter que mostrar bastante habilidade e inteligência para livrar Spunky dos perigos. Vá em frente e dê uma força para o coitado proteger seu querido totó!

CÃOZINHO PIRADO

Desde que caiu uma tevê na cabeça de Spunky, ele nunca mais foi o mesmo. O acidente aconteceu quando o nosso amigo era um filhotinho e nunca mais Rocko teve sossego. O cachorrinho simplesmente sai andando desencanado, ignorando ataques de outros bichos e outros perigos. O game tem quatro fases divididas em quatro níveis. Você completa cada nível quando consegue levar Spunky até um hidrante dourado. No caminho, pintam bichos engraçados como um pelicano caolho, um rato que anda de trator e muitas outras viagens. Você também tem direito a uma série de itens que ajudam um bocado. Logo que começar, dê um pause para poder passear com o Direcional e verificar onde está o hidrante dourado. Fazendo assim, já dá pra você pensar no melhor caminho para completar o nível. Boa sorte!

SAND IN YOUR NAVEL

Rocko estava na praia jogando frisbee e acaba perdendo o brinquedo. Spunky sai atrás. Ajude-o!

As cadeiras de praia servem de catapulta. Use-as para jogar Spunky para cima

O guarda-sol impede a passagem do cachorrinho. Às vezes é uma boa opção

O hidrante vermelho serve de marcador de tela

Pule em cima de um gêiser. O outro manda o mascote para cima. Depois aproveite a carona

FASE 2

TRASH-O-MADNESS

Desta vez Rocko estava fazendo uma faxina e sem querer jogou fora o esfregão de Spunky. É lógico que o doidinho sai atrás do querido esfregão

Pra se livrar do rato doido bata na pá do trator

Aperte este botão para a plataforma descer e pegar o desligado cãozinho

O final é sempre no hidrante dourado. Veja como Spunky fica feliz

COMANDOS

Soco	[illegible]
[illegible]	Usar os itens, pegar Spunky no colo
Chute	

LIGHTNING

Aumenta a velocidade do Rocko

SPRING

Faz Rocko pular mais alto

ROCKO'S SHIELD

Protege Rocko de ataques. É temporário

BONES

Para Spunky comer enquanto Rocko vigia a área

CHILI PEPPERS

Faz Spunky andar rápido

SCHMOOT

Spunk fica mal do estômago e anda devagar

HEARTS

Recupera a energia de Spunky

1-UPS

Vida extra para Spunky

BALLOON

Deixa Spunky inflado como um balão

SPUNKY'S SHIELD

Dá mais proteção para Spunky

STARS

Protege Spunky de ataques por um tempo

S.O.S.

O luxuoso transatlântico Lady Crithania zarpa no oceano em mais um cruzeiro cheio de milionários. Tudo parece lindo e maravilhoso quando, de repente, pinta um maremoto. O capitão perde o controle do imenso navio e o pânico toma conta de seus 2300 passageiros e quase mil tripulantes. O caos é total. A embarcação tomba e muitos perdem a vida na hora. Há poucos sobreviventes. Você deve escolher entre quatro passageiros - um arquiteto, um médico, um marinheiro e um conselheiro - e achar a saída do navio. E, de quebra, tentar salvar alguns indefesos e desesperados passageiros.

Sua missão parece fácil, né? Pois pode ir tirando o cavalinho da chuva. O navio é enorme e achar a saída é uma tarefa quase impossível. Há um mapa para auxiliá-lo. Mas basta o navio virar de um lado para o outro para você ficar perdidão. Simples: quando o Lady Crithania dá uma guinada para um dos lados seu referencial muda completamente. O que era para cima fica para baixo, esquerda vira direita e assim por diante. Uma verdadeira loucura. Uma boa dica é jogar com o joystick virado para não se perder.

Apesar da trama inovadora, *S.O.S.* é um game um pouco frustrante. Na verdade, seu objetivo é achar a saída de um enorme labirinto. E é difícil pacas! E não basta ser ágil para sair vivo da enrascada. Inteligência é fundamental! É por essas e outras que a galera que se amarra em games para PC deve curtir este cart. Você tem apenas UMA HORA para dar o fora com vida. Quando a primeira meia hora passar, a água começará a entrar. E tem mais: qualquer deslize e você perde cinco minutos. Se você curte um ótimo desafio, embarque neste *S.O.S.*, ou melhor, tente desembarcar...

CANDIDATOS A HERÓI

[illegible] um tem habilidades específicas. O conselheiro Gardner e o arquiteto Wisher são os mais equilibrados, pois eles aliam destreza à inteligência.

S.O.S. É A CARA DAQUELE FILME QUE PASSAVA DIRETO NA TV: O DESTINO DO POSEIDON. COM UMA DIFERENÇA: AQUI NÃO DÁ PRA COMER PIPOCA...

O mapa ajuda bastante. Mas não pode ser consultado sempre. Se o navio virar, seu referencial muda. Esperto, OK?

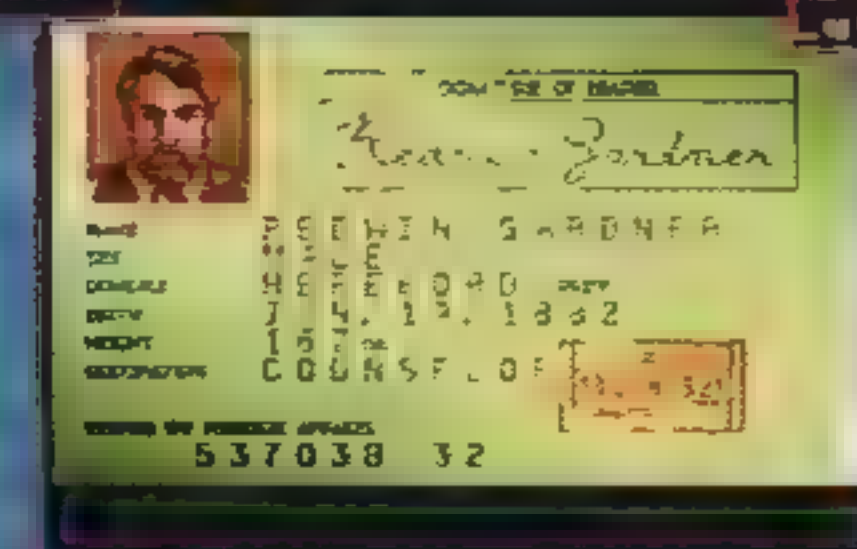



Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Pode perguntar pra qualquer carinha que tem um microcomputador Amiga. Pinball Dreams é o melhor jogo do gênero (aliás, só perde para o sensacional Pinball Dreams 2). E não tem discussão. Demorou um tempão, mas o game finalmente saiu para Super NES. Os jogos são praticamente idênticos. A única diferença é a velocidade. Enquanto o game original para Amiga é rápido e dinâmico, o cart de SNES é meio tartaruga. É uma falha grave. Mesmo assim, as quatro telas de Pinball Dreams rendem momentos de ótima diversão. Se você é fanático por flipadas, este é um game que não pode faltar na sua coleção.

MÁQUINAS TRADICIONAIS

Os mais moderninhos acham as quatro telas de *Pinball Dreams* um tanto antiquadas. Isso porque não rolam chefes diabólicos, cinco bolas ao mesmo tempo e outros maneirismos recentes. Qual é? *Pinball Dreams* não é videogame. É pinball de verdade. Se você já jogou Cosmic, Cavaleiro Negro ou Sure Shot, sabe exatamente do que estamos falando. Ignition, Steel Wheel, Beat Box e Nightmare (as quatro telas) não têm enfeites desnecessários. É tudo na veia, sem frescura. Demais!

Além da velocidade reduzida, o maior problema do cart é o fliper esquerdo. Ele é fraco, não tem força para rebater as bolinhas numa boa! É quase impossível acertar alvos que ficam no canto superior direito das máquinas. Pena, porque os gráficos são bem legais e o som é massa. Os efeitos de faroeste de Steel Wheel estão entre os melhores já feitos para Super NES. Prepare-se para gastar seus dedos. *Pinball Dreams* para Super NES vicia...

STEEL WHEEL

O Texas é aqui. Faroeste total, com direito a cavalos relinchando e tudo o mais. As setas azuis multiplicam bônus. Acenda as luzes azuis do lado direito quatro vezes para acender bola extra. Daí é só encaçapar a esfera bem ao lado para ganhar mais uma bolinha. Mire bem para jogar a bola no lado esquerdo, lá em cima. Rola um sorteio e você pode faturar um polpudo Jackpot, milhões de pontos ou mesmo uma bola extra. Chato, né?

IGNITION

Para multiplicar bônus, acenda a palavra WARP e acerte a letra que estiver piscando depois de lançar a bolinha . Acenda também os três alvos vermelhos e complete a palavra IGNITION. Acesa, a palavra LIGHT pode render uma bola extra.

BEAT BOX

Saca a Billboard, parada de sucesso dos States? Pois é, esta tela é totalmente Billboard. As duas rampas acendem setas que avançam bônus. Mande a bola nas rampas sempre que der e prepare-se para ganhar muitos pontos.

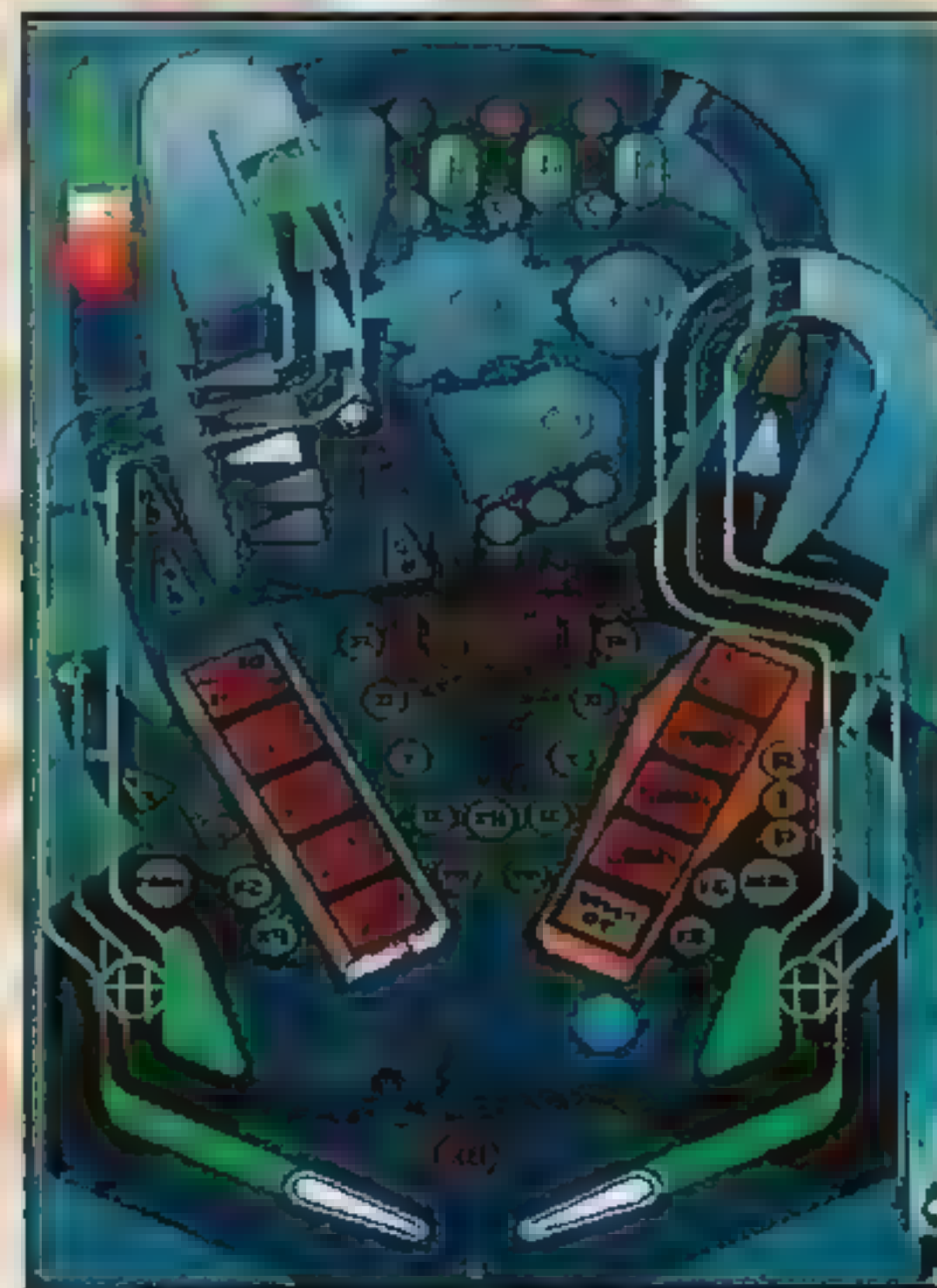
NIGHTMARE

O pedaço macabro do cart. Nightmare quer dizer pesadelo. Mas esta tela não assusta muito. O lance é ficar mandando a bolinha nas rampas da direita e da esquerda. Nos intervalos, acerte as duas caçapas do lado esquerdo.

Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira · AÇÃO GAMES

Programas de auditório são uma febre no mundo todo, principalmente nos Estados Unidos. Há dezenas de Chacrinhas espalhados pelos quatro cantos da América. Um destes caras inventou Wheel of Fortune, um jogo que Sílvio Santos "colou", adaptou e batizou de Roletrando. O objetivo dos participantes é adivinhar palavras para abocanhar uma grana. Como ninguém é bidu, o lance é "chutar" umas letras até poder imaginar a palavra em questão. Wheel of Fortune é um cart bem paradão, quase sem ação. Ideal para reunir os amigos e passar o tempo. Sem compromisso...

Onda com os parentes

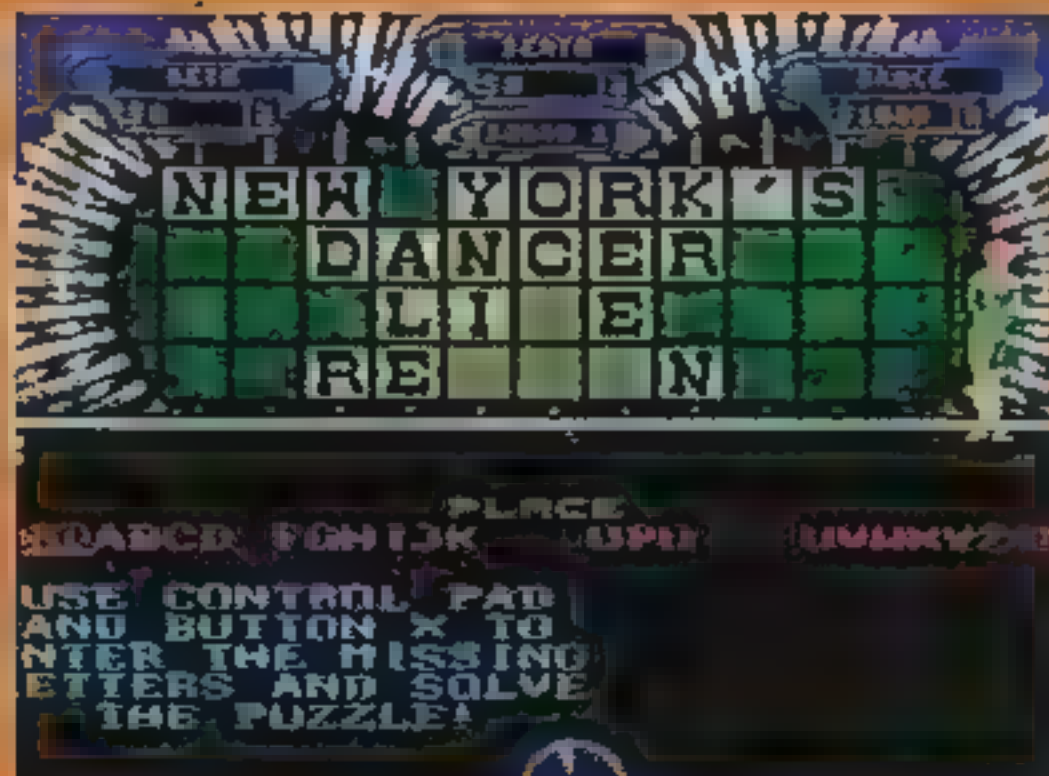
Wheel of Fortune deve agradar quem curte mexer com palavras e é muito curioso. Mas se você é do tipo que não tem paciência para jogos sem ação, não desanime. Alugue este cart e chame os parentes para passar uma tarde em frente à telinha. Mostre que videogame não é alienação e que dá pra aprender jogando. Faça a maior onda. Se tudo der certo, quem sabe você não ganha um 3DO de presente de Natal?

Comprando vogais

A única diferença entre o nosso Roletrando e o Wheel of Fortune americano é que os gringos não podem "chutar" vogais, só consoantes. Para arriscar uma vogalzinha qualquer, você precisa de grana para comprá-las. Este pequeno detalhe torna o jogo muito mais difícil e dinâmico.

O computador sugere um tema para o quebra-cabeça. Se você concordar, aperte X. Caso queira mudar, aperte Select para escolher um tema mais interessante

Esta é a tela principal. Escolha sua ação e aperte o botão indicado

Os competidores são muito educados. Até aplaudem seus adversários...

Se você achar que já sabe a solução do mistério, opte por "save puzzle"

INSPECTOR GADGET

Debug - Espere a tela de apresentação pintar e segure L; R e B no primeiro controle. Enquanto estiver segurando os três botões, aperte ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, → e ←. Esta seqüência deve ser digitada rapidinho, falou? Se a manha funcionar, a tela de apresentação ficará cor-de-rosa (e não mais azul). Solte os três botões e aperte Start. Antes de o game começar, um menu aparecerá. Com ele você pode escolher fases, ter acesso a um menu de opções e a um teste de som. Legal, né? Agora dá até pra zerar este cart, moçada!

BATTLETOADS/DOUBLE DRAGON

Superseleção de fases - Escolha uma partida para um ou dois jogadores e aperte Start. Quando chegar a hora de escolher seu personagem, pegue o primeiro joystick e aperte ↑, ↓, ↓, ↑, X, B, Y e A. Com esse lance, a tela tremerá um pouquinho. Escolha um dos personagens e aperte Start novamente. Quando a tela de seleção de fases aparecer, escolha a fase que quiser e daí pressione Start para começar a jogar. Satisfeito? De quebra, esse truque rende dez vidas a mais, na moral.

RANMA 1/2

Código para configuração - Há tempos que não pintava uma dica tão esquisita e legal ao mesmo tempo. Vamos lá! Comece uma partida normalmente. Acabe a primeira luta rapidinho, sem se importar em vencer ou perder. Espere a tela de Continue aparecer e segure os botões R, X e A. Continue segurando os três botões até a disputa seguinte começar. Antes mesmo de a pancadaria correr solta, a tela de configuração surgirá bem na sua frente. Com ela, você pode modificar vários aspectos do game, até mesmo as habilidades específicas de cada lutador. Dá até pra colocar o computador jogando contra ele mesmo, só pra aprender um pouco. Depois de mexer à vontade, basta apertar Start para voltar à luta. É estranho ou não é? Mas vale a pena...

SUPER NES

Se você acha que Mortal Kombat *é podrão, malvado, violento e sem escrúpulos, é porque ainda não viu* Mutant League Hockey. *Este é o cart mais sacana e violento que já pintou para Mega. Mas não pense que é uma violência gratuita e babaca, com corações ensangüentados voando para todos os lados. Aqui o papo é diferente.* Mutant League *nada mais é que um* NHL *bem humorado. O cart é um pouco mais lento que os outros hóqueis da campeoníssima* Electronic Arts. *Mas este detalhe não estraga a festa. Afinal, alguém consegue ficar sem dar risada quando uma partida acaba simplesmente porque todos os jogadores de um dos times morrem?*

JOGO DE VIDA OU MORTE

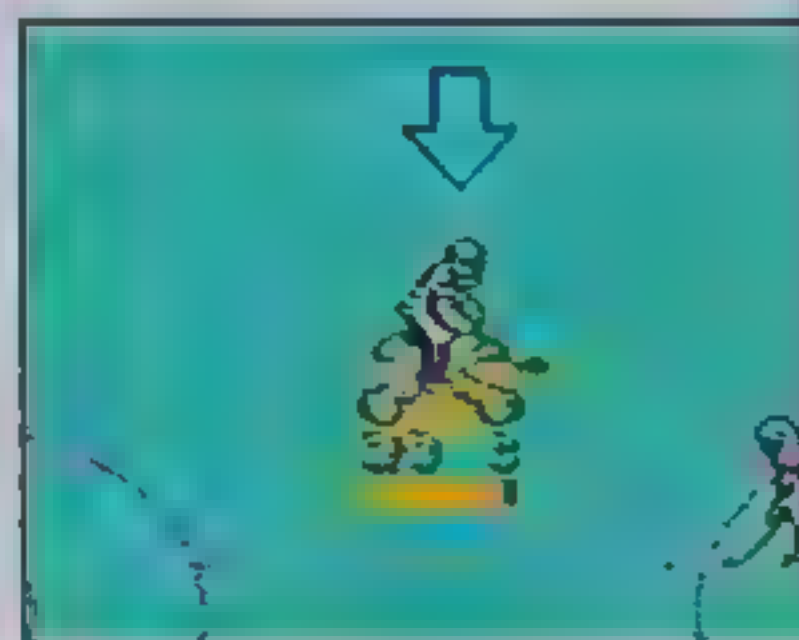
Mutant League reúne as equipes de uma suposta liga intergalática do futuro. A pancadaria vira uma questão de vida ou morte. Não é à toa que os "atletas" entram em quadra com armaduras super-reforçadas. Afinal, as armas do jogo são singelas: coisas como serra elétrica, machado, martelo e outras brincadeiras. Isso sem falar nos obstáculos de cada quadra. Buracos enormes, tubarões famintos, labaredas e afins. É mole ou quer mais?

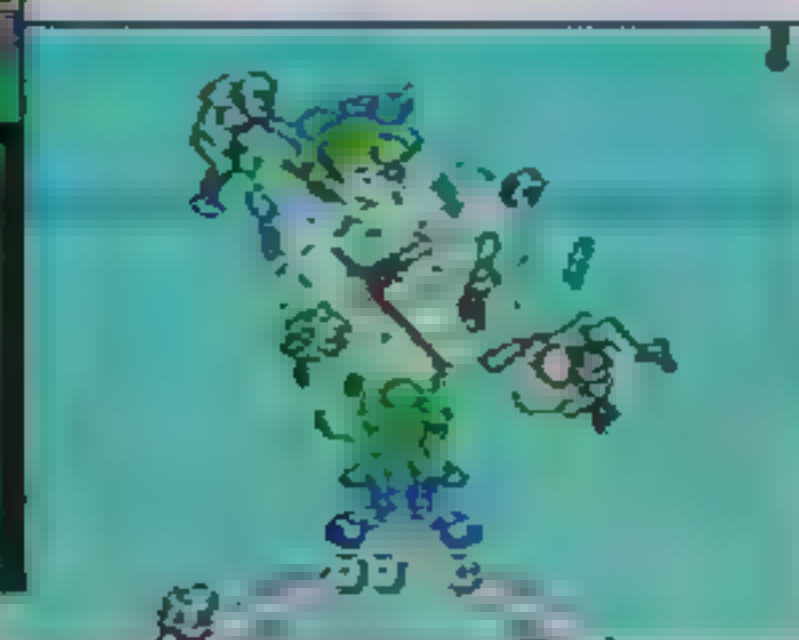
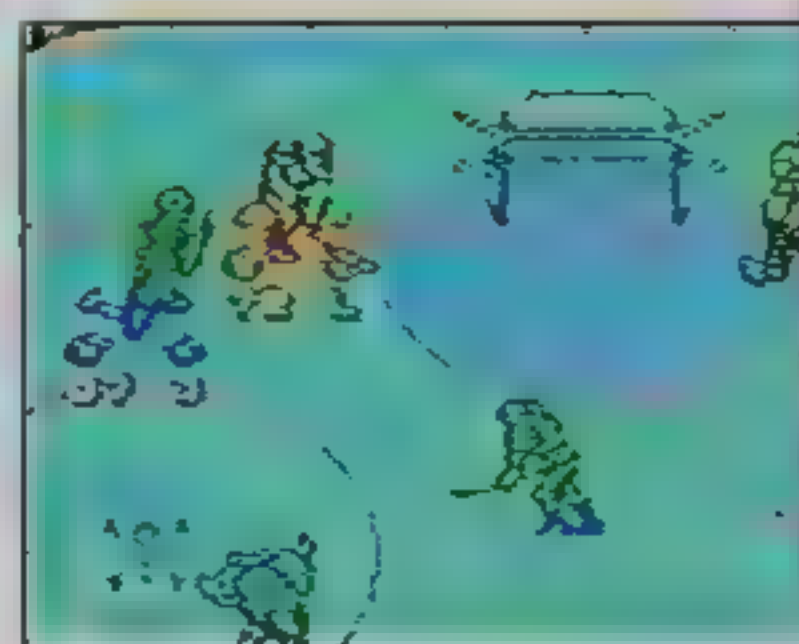
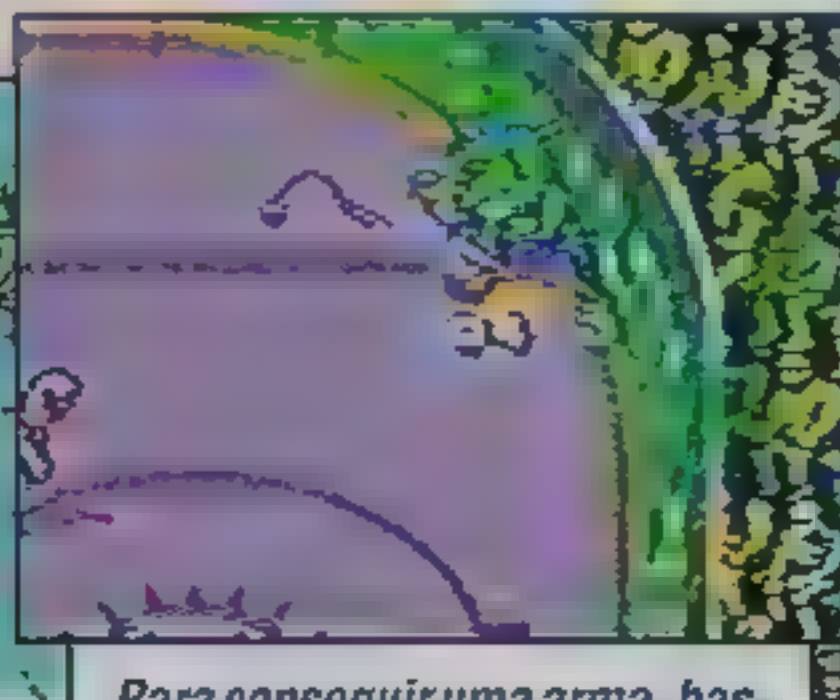
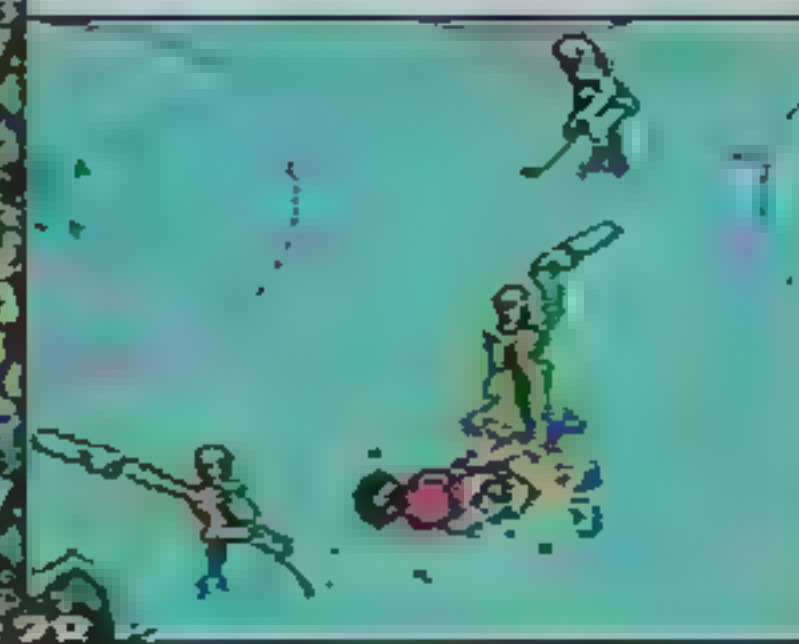
Este game é complexo, cheio de detalhes. São 24 equipes divididas em duas divisões, as tais Conferências (como a leste e a oeste da NHL de verdade). Há, ainda, um time só de feras, os Galaxy Aces. Como cada equipe tem seu ginásio, há um total de 24 quadras, uma diferente da outra. Radical! E tem mais: o computador é esperto, fera mesmo. Você vai levar um bom tempo até conseguir levantar a taça de campeão. Então, pau na máquina. Afie suas armas e detone... as redes e os adversários.

PARA PULAR ALGUM OBSTÁCULO, BASTA SOLTAR O DIRECIONAL UM POUCO ANTES DE PASSAR POR CIMA DELE

Configure a partida como bem entender. Se quiser um pega com um amigo, coloque Pad 1 e Pad 2 na primeira linha desta tela inicial

Que bela cena! A simpática figura (The Organ Grinder) lança o disco no início da partida e na disputa dos Face-offs

Nada como uma limpeza. Este monstrão se encarrega de deixar o gelo lisinho entre os períodos. Seu nome: Glynda the Zamboni

Se você jogar com os reservas Enabled, deve fazer substituições durante a partida. Fique ligado na barra de energia de cada jogador

Tente fazer um gol antes da linha que delimita sua zona de ataque. Vale dois pontos, como gol de goleiro no pebolim (totó)

Vá pra cima e aperte A sempre que um adversário pensar em chegar perto. Você corre o risco de simplesmente matar o fulano...

Os goleiros são meio espaciais. Ande em ziguezague pela zona de ataque e chute quando o gol estiver vazio

Para conseguir uma arma, basta passar por cima dela. Aproveite todas as chances para se "equipar", OK?

A serra elétrica é animal! Ela literalmente serra o adversário até o sangue começar a jorrar

COMANDOS

Quem já jogou algum game da série NHL vai perceber que os comandos são muito parecidos. A diferença é que aqui você usa armas e o goleiro participa mais ativamente das partidas.

NO ATAQUE
(com posse do disco)

A: Soco/arma
B + Direcional: Passa disco
B (segure e solte): Solta disco
C: Chute fraco e preciso
C (segure e solte): Chute forte e pouco preciso

NA DEFESA
(sem posse do disco)

A: Soco/arma
A (segure e solte): Mergulha no adversário
B (sem disco): Muda o jogador ativo
C (rapidinho, sem disco): Corre mais rápido
C (segure e solte): Jogo de corpo

GOLEIRO

Sem o disco
A: Defende
B: Ativa outro jogador
C: Ataca adversário

Com o disco
A ou B: Passa
C: Ataca adversário

Sempre que pintar uma briga, fique esperto para não ser derrubado. O botão A defende; B e C dão socos

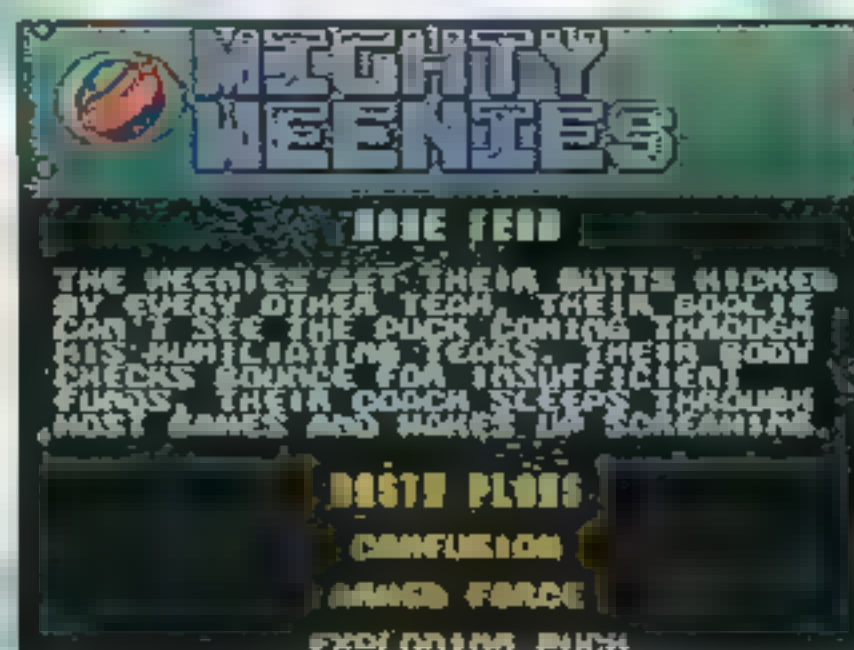
O Instant Replay é legal para checar jogadas. Aperte A para voltar, B para sacar o quadro a quadro e C para ver o lance todo

TIMES E CAVEIRAS

Só pra entrar no clima do game, as equipes são cotadas com caveirinhas. Isto mesmo, quanto mais caveiras, melhor o time. Confira quais são as melhores e as piores equipes.

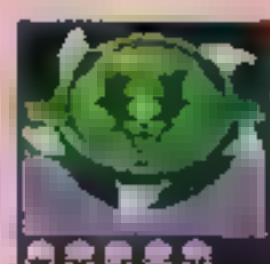
O MELHOR

A equipe dos Galaxy Aces é quase imbatível. Seus jogadores são habilidosos e fortes como touros...

O PIOR

Uma cambada de grossos ruins de briga. Os Mighty Weenies são o saco de pancada de Mutant League Hockey

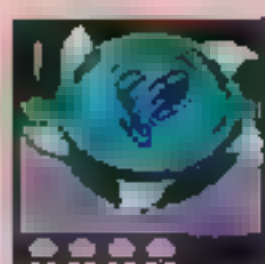
Caveira 1

The Derangers

The Shrimps

Caveiras 5

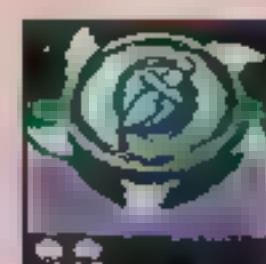
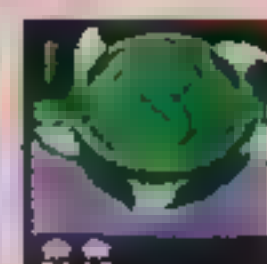
Toxic All Pros

Maniac All-Stars

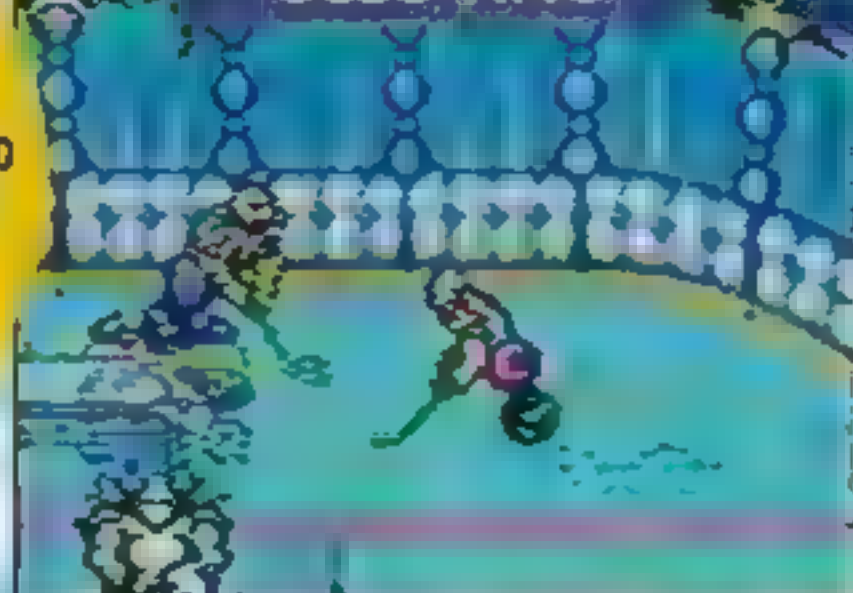
Pucksucker Pukes

Caveiras 4

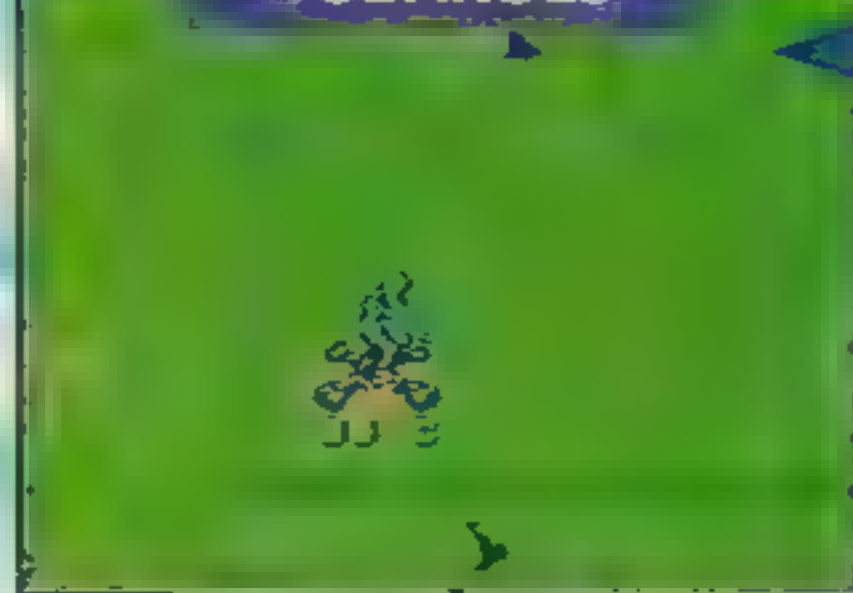
Black Hearts

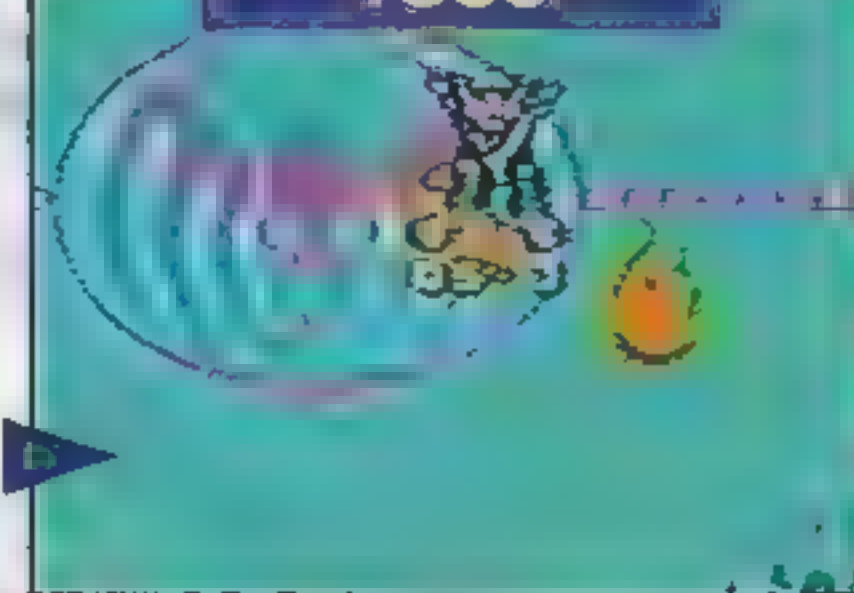
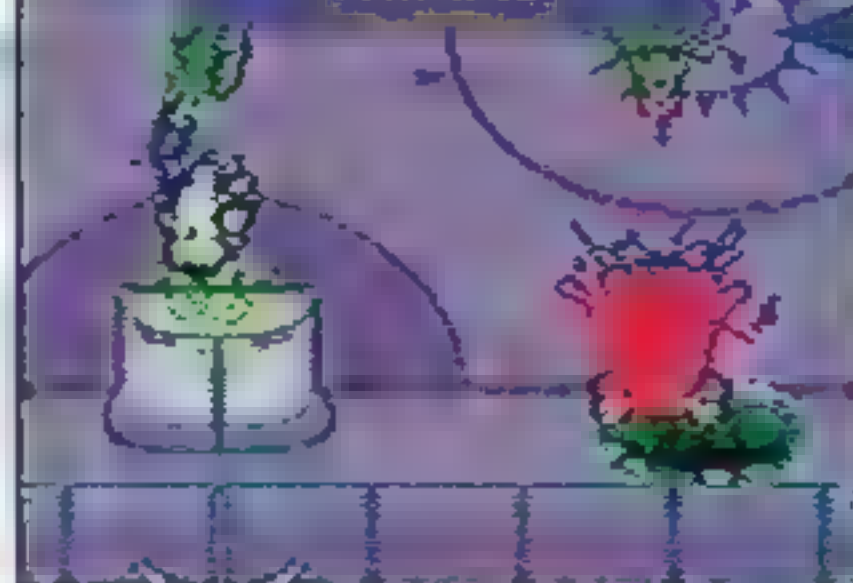
Ice Slashers

Caveiras 2

Chilly Liars

Slaycity Slayers

QUADRAS SACANAS

Você não precisa se preocupar apenas com seus adversários. As próprias quadras se encarregam de dificultar as partidas. Confira as sacanagens que rolam.

Uma pequena camada de gelo, insuficiente para agüentar o peso dos "atletas". Quem passa por cima dele, cai e fica fora até o início do próximo período

Depois que o gelo fino cai, um buraco aparece. Se cair nele, vai para o banco até o final do período

Cuidado com as barbatanas insuspeitas que vivem aparecendo em campo. Encoste em um tubarão pra ver o que é bom pra tosse!

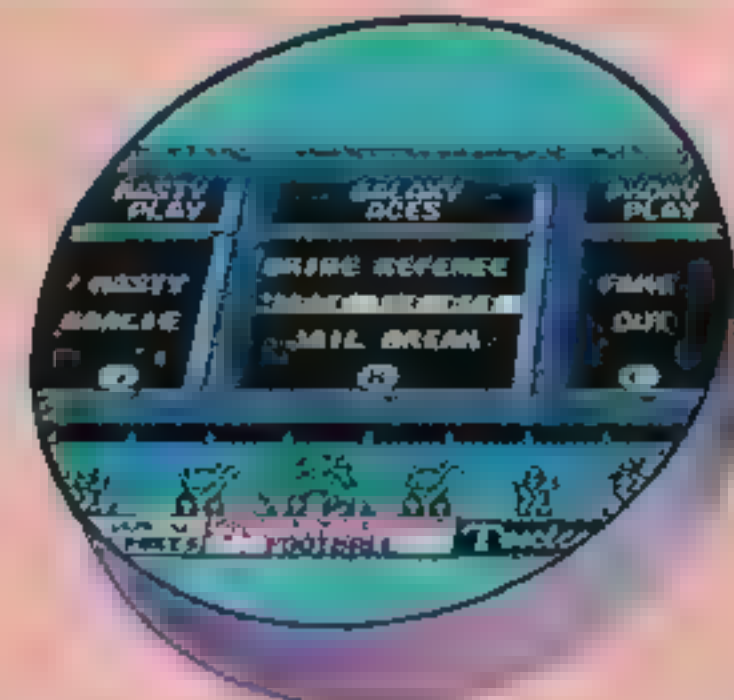
Passe por cima das labaredas para torrar os miolos e perder energia

TNT puro! Um esbarrão é suficiente para explodir o jogador

Eles diminuem sua energia. Para libertar um jogador dos espinhos, dê um tranco no cara

CONTINUA

JOGADAS ESPECIAIS

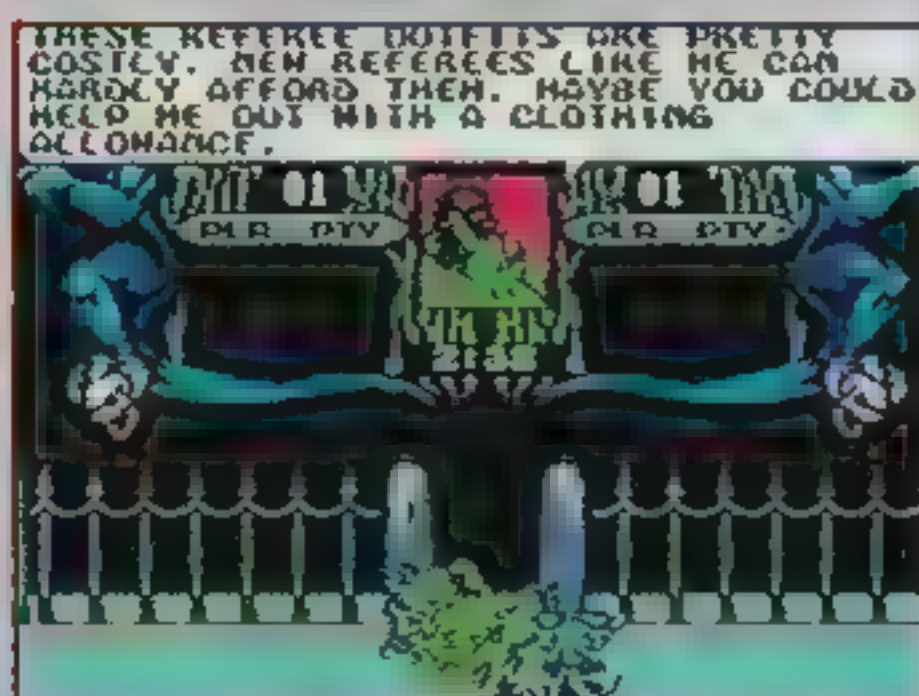
Esta é a tela Scoreboard, que aparece sempre que algum time marca gol. Aperte B para acessar as magias

Nada como umas magias para deixar um cart mais legal. Mutant League tem três tipos de jogadas especiais: Nasty Plays (sacanas), Phony Plays (babacas) e Special Plays (especiais até no nome). Para acioná-las, aperte B na tela Scoreboard. Selecione uma magia e volte pro jogo. Quando decidir usá-la aperte e segure A. Assim que uma buzina soar, solte o botão A. Prontinho, a magia será executada logo em seguida. Conheça as principais magias do cart. Importante: cada time tem suas magias (cheque no Team Description).

Aqui você escolhe a magia que quer usar. Aperte A para Nasty Plays, B para Special Plays e C para Phony Plays. Daí é só voltar para quadra e acionar a magia

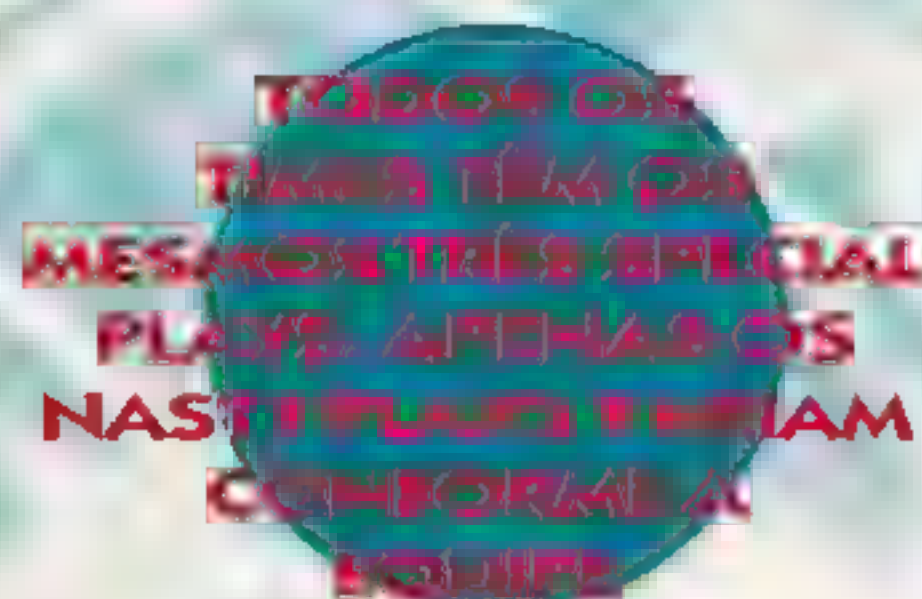
SPECIAL PLAYS

Bribe Ref

Discreta e bem-vinda. Literalmente, um suborno do juiz. E um jogador extra no seu time.

Waste the Ref

Demais! Todo o time cerca o árbrito e dá um cacete nele. Ideal para anular suborno...

Jail Break

Esta manha coloca seus jogadores de volta na quadra antes que o tempo da penalidade acabe.

Rocket Puck

O disco vai como um foguete direto pra meta adversária no primeiro chute que você der depois de acionar esta magia.

Nasty Goalie

Seu goleiro fica esperto e, quando um adversário tentar derrubá-lo, quem vai pro chão é ele.

NASTY PLAYS

Exploding Puck

O disco destrói a primeira coisa que pintar. Você pode usar este truque para eliminar jogadores adversários

Armed Force

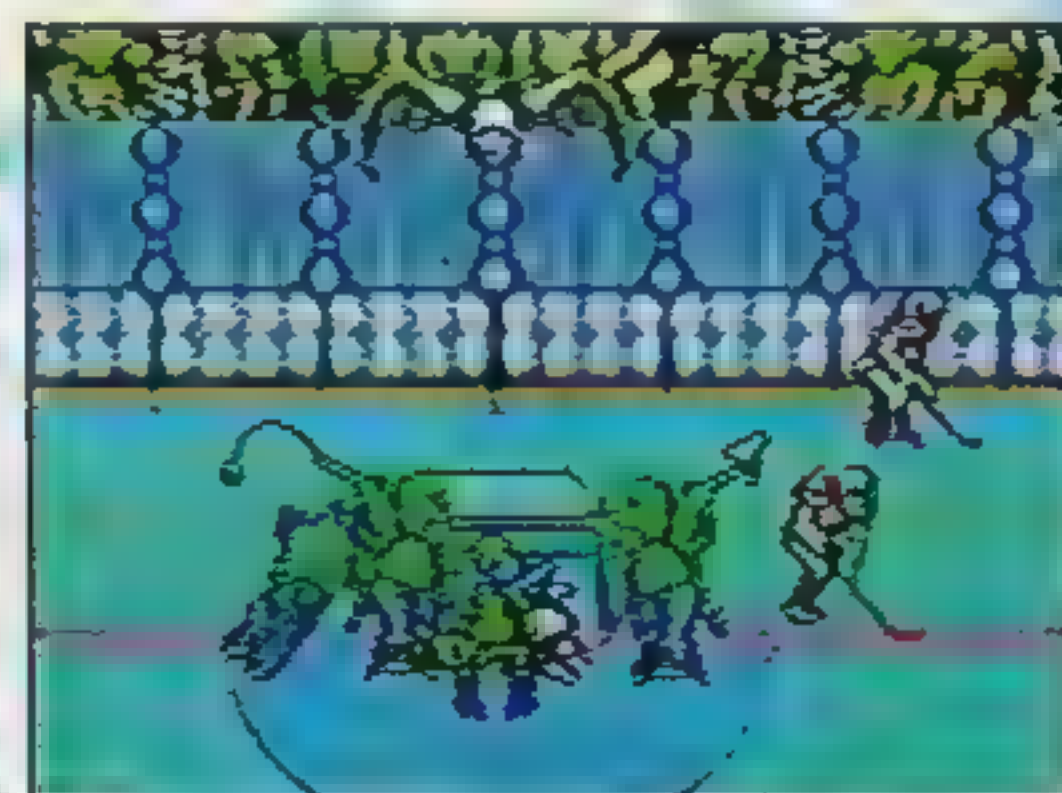
Um verdadeiro apoio logístico. Todos os jogadores do seu time ganham armas poderosas. Nota 10!!!

Confusion

Esta sacanagem inverte os comandos da equipe adversária. Se o cara colocar o Direcional pra frente, vai pra trás e assim por diante.

Skunk

O jogador com o controle do disco ganha cinco chances para "voar" pra cima do adversário, deixando-o sem ação. Parece pouco, mas pode valer um golzinho...

Waste the Goalie

Todos os seus jogadores, menos o goleiro, partem pra cima do arqueiro adversário para tentar derrubá-lo

FOX

ADIVINHA QUEM VAI CONTAR COM A SUA ASTÚCIA?

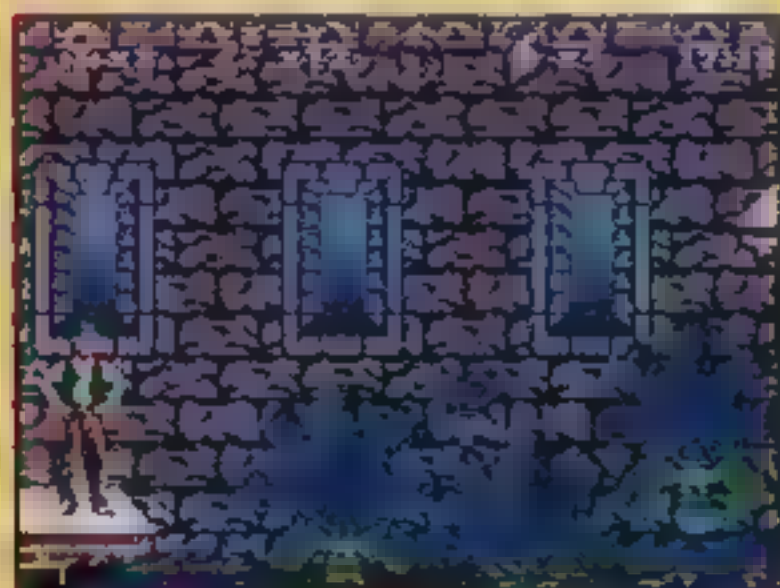
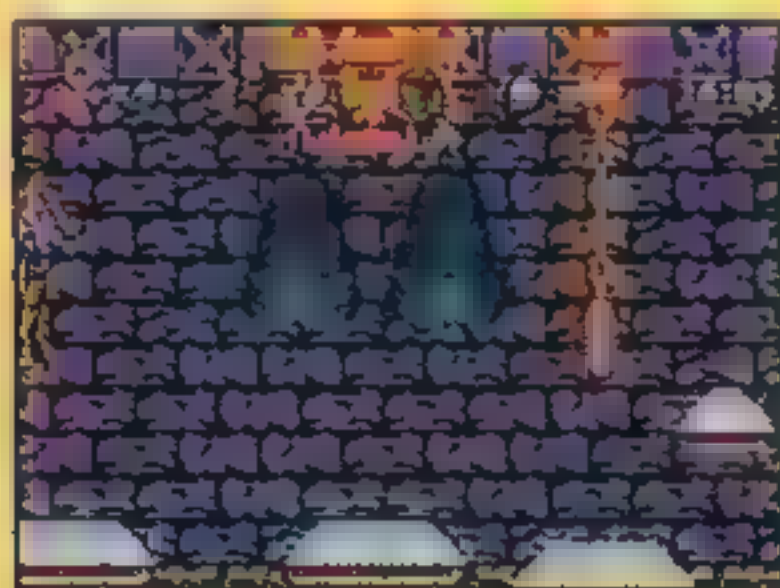
Se desde o princípio você suspeitou que a Tec Toy ia fazer um super jogo do Chapolim, então acertou na mosca! Ou melhor, no morcego, na múmia e nos outros seres asquerosos que o nosso herói vai enfrentar, com a sua ajuda, no castelo do Conde Drácula. Tudo com movimentos friamente calculados, é claro! Aproveite-se da nobreza desse jogo. E mostre que você é um dos bons.

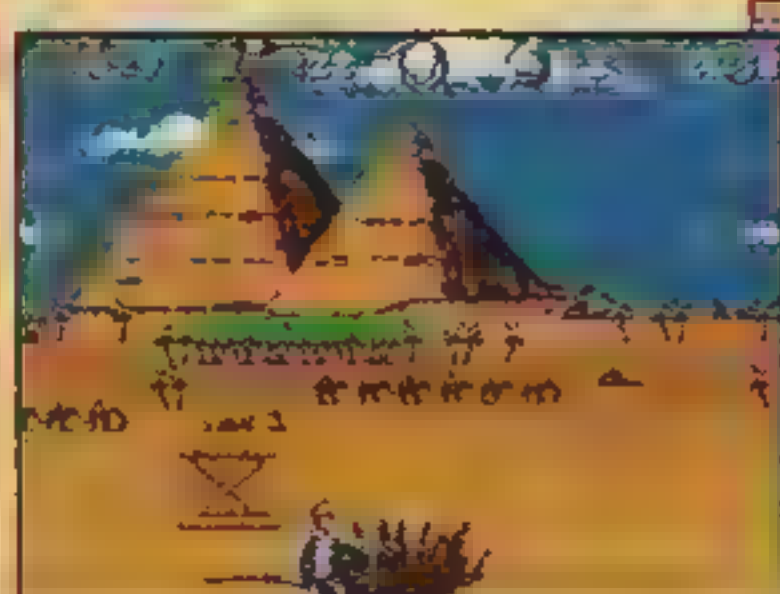
Master System®

INSTRUMENTS OF CHAOS
Starring Young Indiana Jones

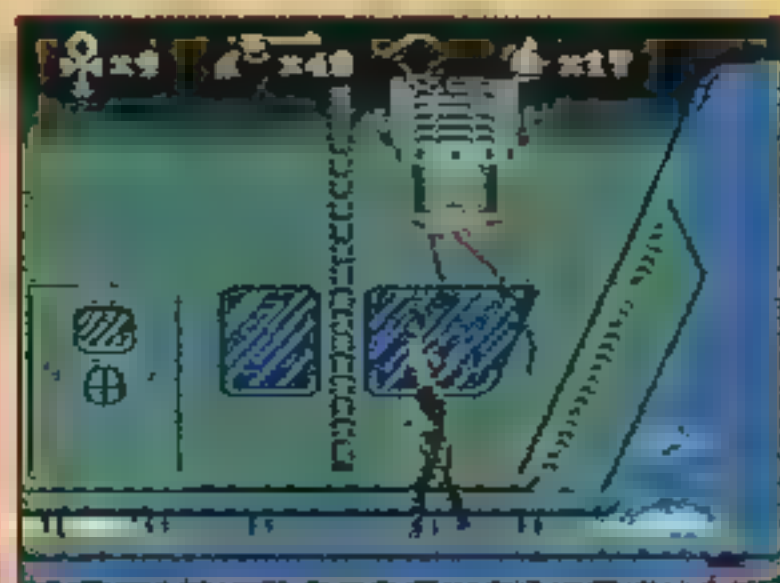
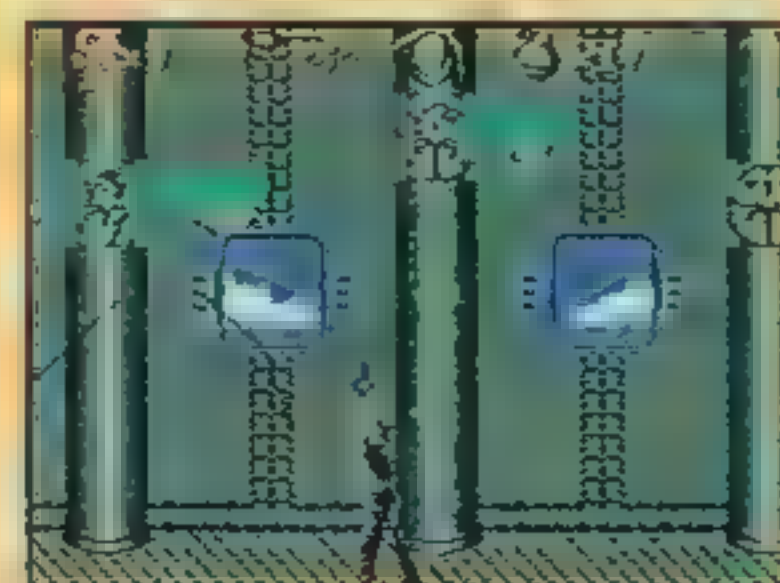
Tem muita gente que curte uma reprise dos filmes de Indiana Jones. Esta galera pode ter se decepcionado um bocado com o seriado O Jovem Indiana Jones – que não emplacou mesmo – e ainda corre o risco de se aborrecer com este cart. Instruments of Chaos - Starring Young Indiana Jones *é mesmo um caos. A resposta aos comandos é fraca. Haja dedo pra tentar controlar o personagem. Os gráficos e som são apenas regulares e o desafio não tem mistério algum. É preciso ser fã de carteirinha assinada pra alugar esta cart........ e continuar sendo.*

ESPIÕES POR TODA PARTE

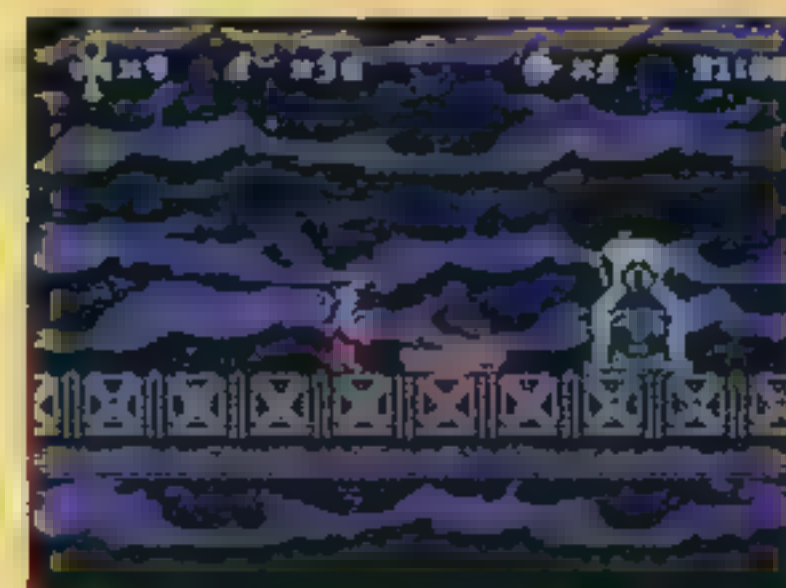
Agentes secretos e muitas bombas espalhados por cinco países pintam no caminho de Indy. Alemanha, Tibet, Egito, Inglaterra e Índia são o cenário do herói do chicote. No começo do game, aparece um mapa e você pode escolher em que país quer ir primeiro. Mas para a Alemanha, você só pode ir no final, depois de completar os outros países. A seguir, surge a mensagem da chefia contando o que está acontecendo naquele país e o que você deverá fazer. Daí, é só partir pra missão.

O Big Ben corre perigo. Você está na Inglaterra e deve percorrer o interior do maquinário do relógio

Faça a fase indo de um lado a outro usando o chicote para subir pelas laterais. Cuidado com os sinos

No Egito a parada é dura. O vento sopra constantemente impedindo o herói de caminhar

Esconda-se nos buracos para proteger-se da tempestade de areia. Escorpiões, serpentes e árabes estão a fim de pegar você

Índia. Você encontra aquele cenário tipo Aladdin. Tem até um macaquinho pentelho

Subindo pelo paredão com o auxílio do chicote, encontre as janelas que têm as chaves de pedra e as destrua

Alemanha. Destrua os reguladores de hidrogênio do Zepellin. Suba pela estrutura. A entrada está à esquerda

Use o chicote para quebrar os reguladores de hidrogênio e finalizar sua missão na Alemanha

NADA DE CHEFÕES

O jovem Indy pode ficar na boa. Nada de fases alucinantes com chefinhos e chefões. A estrutura do game é simples e basta pegar itens e derrotar inimigos até chegar ao fim da etapa. Mas, como a jogabilidade é ruim, seu maior desafio será conseguir controlar o personagem.

Seus inimigos são baba. Como esta engenhoca que dispara bolinhas

ITENS
Estão dentro dos caixotes de madeira
Bomba - [illegible] inimigos
Detonador - Explode perto de você
Amuleto [illegible]
Cruz - Energia
[illegible]
Relógio - Aumentar seu tempo

COMANDOS
C - Pular
[illegible]
B - Usar chicote
[illegible]
A - Atirar
[illegible]

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

PRIZE FIGHTER/Sega Sports
Esporte — 1 jogador
GRÁFICO · SOM · DESAFIO · DIVERSÃO

COMANDOS

Botão	Comando
A	Soco de esquerda
B	Defesa
C	Soco de direita
←	Esquiva para a esquerda
→	Esquiva para a direita

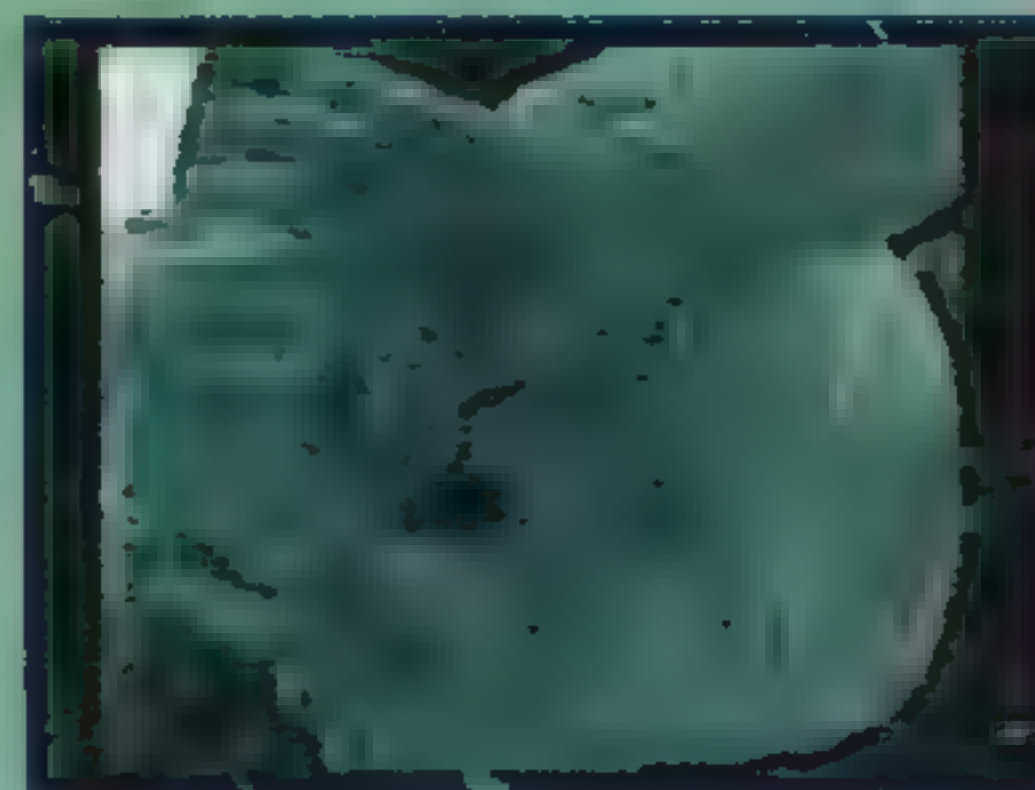
Como entrar num ringue e não quebrar a cara? Ou você é fera ou está jogando Prize Fighter. *Este inacreditável lançamento para o Sega CD faz você se sentir entre as cordas. Ao contrário da imensa maioria dos games de boxe, que mostram a luta do lado de fora, neste cart você literalmente entra no ringue e troca sopapos com vários boxeadores. O game é inteiramente realizado com imagens digitalizadas e o resultado é de babar! O único problema é que o jogo é em preto e branco. É uma pena, mas desencane! Afinal não é toda hora que pinta um game desses.*

BOXE À ANTIGA

A atmosfera em preto e branco do game nos faz recordar velhos filmes de boxe dos anos 50. A atuação dos atores é bem convincente e é muito legal ouvir as instruções do técnico e principalmente as intervenções do juiz. Isso sem falar nas provocações dos outros lutadores. Animal! A ação é mostrada a partir do ponto de vista de um lutador, The Kid, que está ranqueado numa posição bem inferior. Conforme você consegue vitórias, sua colocação melhora. Prepare os punhos e cuidado para não beijar a lona!

Seu querido adversário foi para a lona. Está tão tonto que até erra o nome quando o juiz pergunta

O seu ponto de vista é o de um lutador no ringue. Nunca você se sentiu tão dentro de uma luta

Honeyboy é seu primeiro adversário. O cara é o maior folgado e provoca o tempo todo

Agora é sua vez de passar por maus bocados. O juiz já começou a contagem

TÁTICAS

A sua força é expressa em Power Points. Você os distribui no braço esquerdo, direito e na resistência. Uma boa tática é espalhá-los entre um braço e a resistência, deixando o outro braço com apenas um Power Point. Desta forma, seu boxeador ganha um golpe mais poderoso. Quando a vitória é conquistada, seu número de Power Points aumenta. Outra boa dica é jogar no Training Mode. Neste modo, o jogo indica com flechinhas qual lado do adversário deve ser atacado. A mamata só acontece no primeiro round, portanto aproveite. Se perder três lutas seguidas o jogo acaba.

Deixe um dos seus braços com um golpe fortíssimo. Assim fica mais fácil debulhar os outros boxeadores

A parte inferior da tela mostra os estragos na sua cara e na do adversário. Quando a moldura ficar toda vermelha é porque o cara vai cair

Quando a flechinha indica o lado, não economize carinho para o seu adversário

No final da luta aparecem todas as estatísticas do combate. Se ganhar, seu número de Power Points aumenta

DOUBLE DRIBBLE

Nos últimos tempos pintou uma enxurrada de games de basquete. Mas este Double Dribble que você está vendo começou sua carreira muito antes da febre NBA, lançado pela Konami para o Nintendo 8 bits. Engraçado que só agora sai a versão para o Mega Drive, mas valeu a pena esperar: o jogo é bem realista, tem alta jogabilidade e uma visão da quadra melhor que a de outros games do gênero. Confira.

A sua visão de quadra é privilegiada. Os jogadores não parecem pequenos bonequinhos como em muitos outros jogos

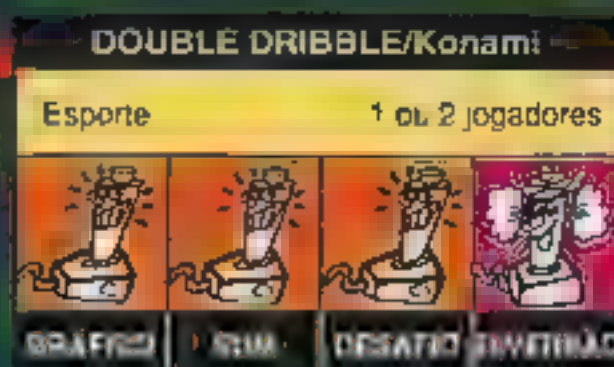
O game possibilita enterradas animais e os efeitos sonoros dão o clima de decisão

PRA QUE ASTROS?

Em vez de Barkley & Cia. em *Double Dribble* o grande astro é você. A Konami não colocou nenhum nome da NBA no game, mas isso não vai fazer falta: o game é muito legal. Você pode escolher entre 16 times para disputar um campeonato ou apenas uma partida simples. Outra possibilidade interessante é a Multi Play. Nela rola o duelo de um jogador contra outro. Dá pra enfrentar o computador ou um camarada seu. Nas partidas simples também são aceitos dois jogadores.

Se não tiver tempo para disputar um torneio completo opte pelas partidas simples (Exhibition). A sua diversão é garantida

Quando você opta por disputar um campeonato, aparece esta tela que mostra o cronograma do torneio

Quando estiver disputando o duelo (Multi Play) tenha cuidado em escolher um jogador rápido

ESTATÍSTICAS

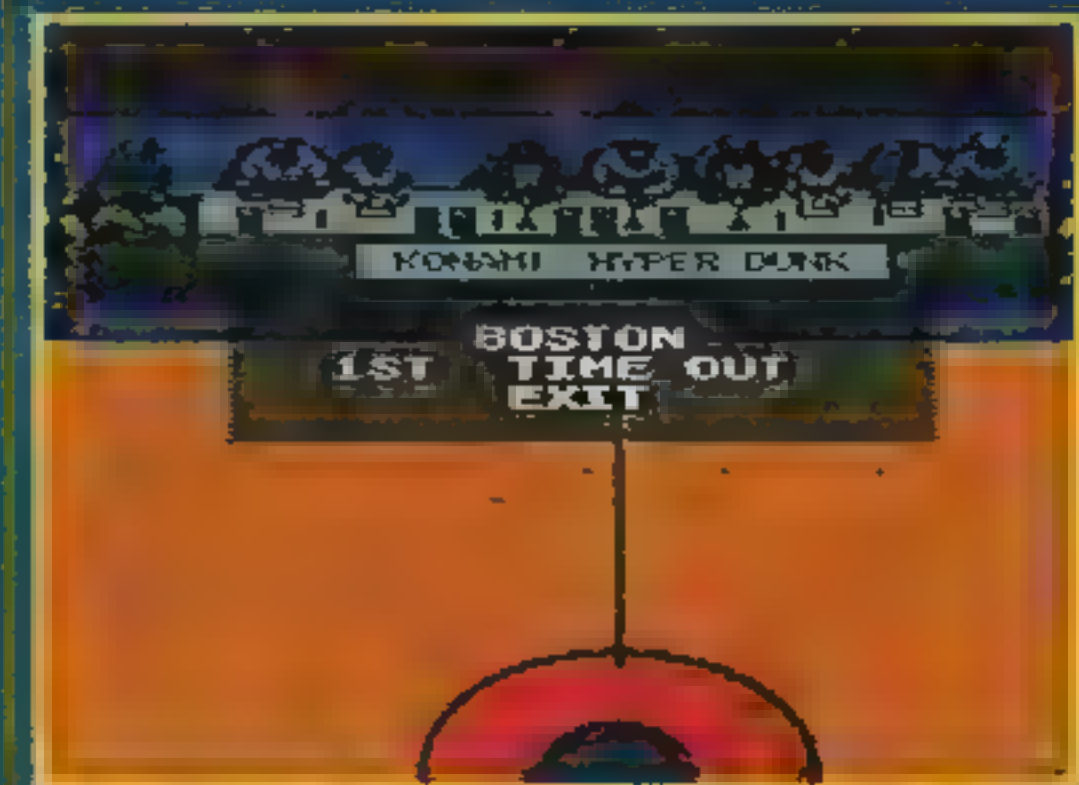
Para formar um time, você recebe as informações sobre altura do atleta e seu rendimento em arremessos, roubadas de bola, velocidade, impulsão etc. Preste muita atenção nestes dados e forme a melhor equipe possível. No intervalo dos quartos aparecem estatísticas bem completas sobre a performance de cada time. Ajuste a duração de cada quarto para 2, 4, 8 ou 12 minutos. O tempo para o arremesso pode ser de 24, 30 ou 45 segundos.

Para formar a sua equipe verifique o rendimento de todos os atletas

GAME STATISTICS

	WASHINGTON	NEW YORK
SCORE	008	010
REBOUND	000	002
BLOCK	001	001
FG	004/005	005/007
FG%	080.0	071.4
DUNK	002	002
3PT	000/000	000/001
3PT%	000.0	000.0
STEAL	000	001

PRESS START BUTTO

No intervalo dos quartos pintam todas as estatísticas do jogo. Fique ligado no seu rendimento

Durante o quarto, você tem direito a três pedidos de tempo. Para isto, basta ter a posse de bola e apertar Start. Dá pra substituir quantos jogadores você achar necessário

COMANDOS

Com a bola	Sem a bola
A - Arremessar	A - Pular
B - Passar	B - Mudar o comando de jogador
	C - Tomar a bola

— CAESARS PALACE / Virgin —

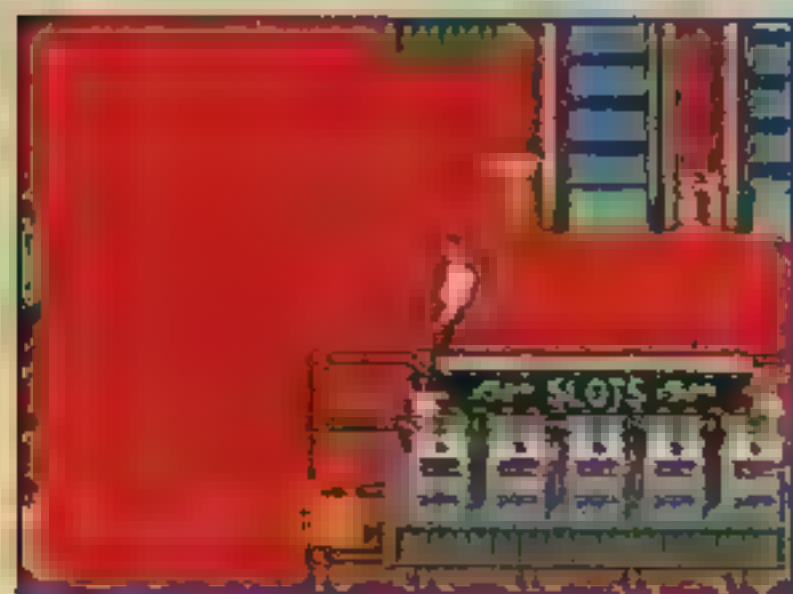
Cassino			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

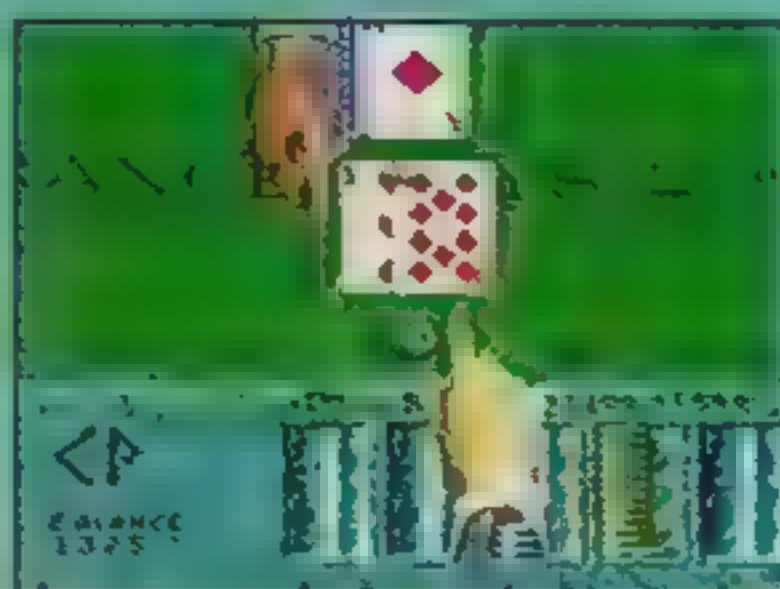
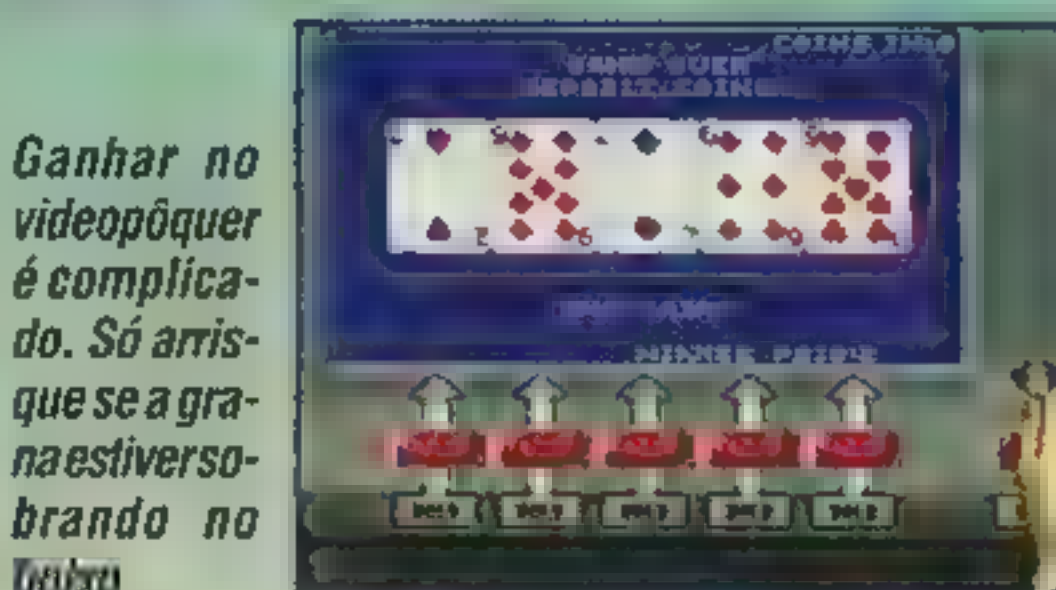
Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Las Vegas é a capital mundial da jogatina. Tudo gira em torno dos imensos hotéis-cassinos. Só pra entrar no clima, até no aeroporto da cidade há caça-níqueis. Assim, enquanto você aguarda a bagagem passar na esteira rolante, já vai gastando uns quarters (moeda de 25 centavos). É mole ou quer mais? Caesars Palace *é um luxuoso cassino de Las Vegas que inspira este cart. Você descola uma grana e perambula pelos diversos jogos com o objetivo de aumentar seu capital.* Caesars Palace *é um game bem legal. Principalmente quando você percebe que não perdeu milhares de dólares de verdade...*

Apostas criativas

Além dos tradicionais jogos de azar – como roleta, caça-níqueis, pôquer e blackjack – este cart tem umas inovações. São três apostas tipo raspadinha, a famosa loteria instantânea que proliferou no Brasil nos últimos anos. E mais: dá pra apostar em corridas de cavalo! Exatamente como nos maiores cassinos de Vegas. Coloque uma roupa chique e entre no clima de *Caesars Palace*. Um game que promete fisgar seu irmão mais velho, seus pais e, quem sabe, até você mesmo... Confira!!!

Antes de o jogo começar, você digita seu nome e ganha uma password, seu código de acesso bancário

Faça o que der na veneta. Passeie pelo cassino para escolher onde deseja apostar

Raspadinha de memória. Descubra onde os valores iguais estão. Cuidado com as bombas

Blackjack é o famoso 21. Você joga contra a banca e ela paga sua aposta em dobro

Ganhar no videopôquer é complicado. Só arrisque se a grana estiver sobrando no bolso

Roleta é loteria. Mas uma boa estratégia ajuda. Tente a sorte. É simples

COMANDOS	
B	Escolhe jogo/aposta
C	Mostra sua conta
↑ + Start	Regras do jogo
↓ + Start	Sai de um jogo e volta ao cassino

O ÚNICO DEFEITO DO CART É NÃO REPRODUZIR O AMBIENTE FUMARENTO E O ZUNZUNZUM DOS CASSINOS DE LAS VEGAS

AERO THE ACRO-BAT

Seleção de fases + vidas infinitas - Na tela Start/Options, aperte C, A, →, ←, C, A, → e ←. Comece a primeira fase. Quando o Aero aparecer, pause a partida e aperte ↑, C, ↓, B, ←, A, → e B. Ainda no Pause, segure os botões A e C. Continue segurando estes dois botões até a uma tela especial, toda vermelha, aparecer. Nela, você pode selecionar fases, conseguir vidas infinitas, estrelas infinitas e optar por jogar com ou sem colisões.

ROAR OF THE BEAST

Seleção de fases - Na segunda tela de apresentação, com o nome do game, pegue o primeiro joystick e aperte ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, ↑, B, B e A. Daí é só apertar Start para começar uma partida. Antes disso, uma tela com fundo preto pintará. E você poderá escolher fases ou ainda ir direto para os créditos.

BELLE'S QUEST

Seleção de fases - Espere a segunda tela de apresentação, com fundo azul escuro e uma foto de Belle. Nela, aperte B, ↑, B, B, A, ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A e ↓. Depois de fazer este lance, comece a jogar. Antes do início da partida, uma tela preta aparecerá para você escolher a fase que quiser ou ir direto para os créditos.

TOEJAM & EARL IN PANIC ON FUNKOTRON

Passwords - Anote os códigos para sacar fases bem espertas deste game engraçado.
Fase 3: R-F411W9Q986
Fase 5: PJO4EK-5WT82
Fase 7: MWOWEE6JRVF7
Fase 9: VADNEHF9807L
Fase 11: MWAAK!8MDT76
Fase 13: LHWLXH44COOR
Fase 15: F!!NEHNWOQ73

STIMPY'S INVENTION

Passwords - Para zerar o cart:
Fase 2 (THE ZOO): 8BZOOOO OO3B2WN
Fase 3 (THE CITY): 8COOOO3 T33F2WF
Fase 4 (THE POUND): 831OOOB C3322WB
Fase 5 (THE OUTDOORS): 652OOOG YCM5UWV

Lembra quando Superman apareceu para o Mega? Todo mundo ficou frustrado porque o herói NÃO VOAVA! Mas a Virgin Games eliminou este "pequeno" defeito na versão do Master. Aqui, o Superman voa, dá socos e solta altos lasers pelos olhos. Suas missões – na agitada e sempre cheia de malfeitores Metrópolis – é que não estão à altura do herói. Assim, Superman é bem maneiro. Se você é fã do novo seriado da tevê, com certeza vai se empolgar e dar uma passadinha na locadora mais próxima... voando!

SUPERMAN/Virgin Games			
Ação			1 jogador
Lançamento Tec Toy			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

BANDIDOS

Metrópolis está sendo invadida pela bandidagem. Muitos gatunos estão escondidos num edifício. Encontre o líder da gangue

Caia neste buraco para encontrar um S azul. Reserve-o para surpreender os inimigos, pois o poder é limitado

Este lança-laser é paradão mas não marque touca. Destrua o bicho

Eis o S vermelho. Ele repõe energia. Que aliás o herói gasta a rodo

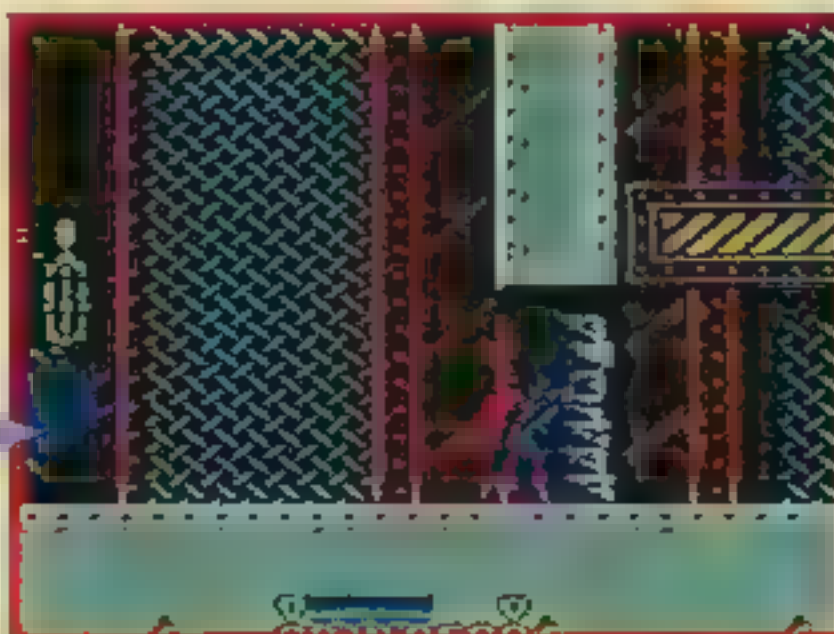
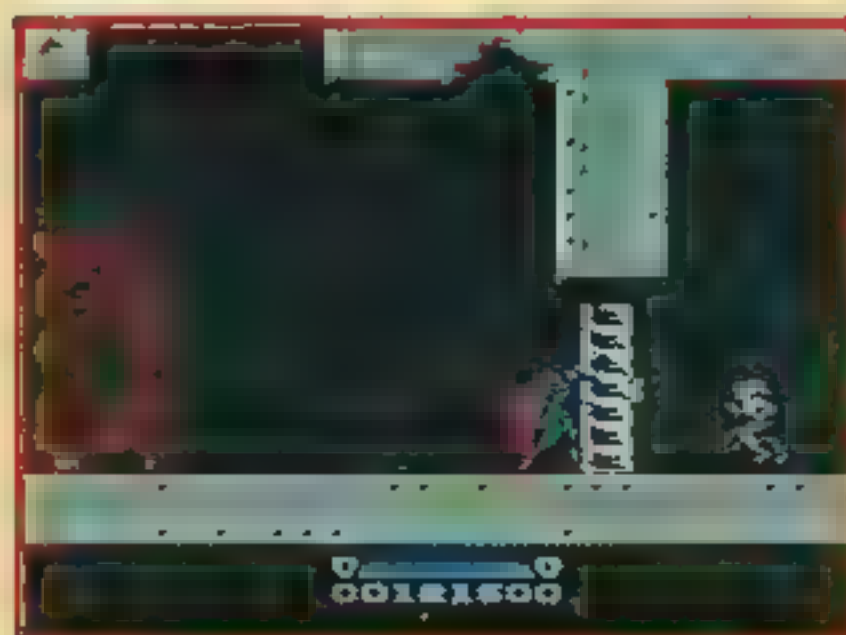
Vá para o alto do edifício. Lá estará o chefe almofadinha. Fique bem colado nele e mande socos. Mas cuidado com as esferas

TREM DE MALFEITORES

Percorra voando os subterrâneos. Pintam muitos Ss pelo caminho

CRIANÇAS SEQÜESTRADAS

Herói que se preze não pode ver crianças em apuros. Duas garotas foram raptadas por um estranho homem metálico.

Fique ligado nas partes superiores da estrutura que estiverem quebradas. Sempre há energia e laser

Se você já tiver um laser e achar outro S azul, fica com um supersoco, porém limitado

As duas meninas estão presas entre blocos. Destrua-os e liberte as garotinhas

Este é o chefe. Não esquente a cabeça. Espere-o correr, e então bata nas costas dele várias vezes

Cuidados com as bombas que o bobo costuma soltar

O "S" VERMELHO É ENERGIA GARANTIDA. PEGUE A MAIOR QUANTIDADE POSSÍVEL

O Planeta Diário

É através das manchetes do jornal de Metrópolis que o Superman fica sabendo dos lances e engatilha sua próxima missão na cidade. São apenas cinco missões. E se você achar o game muito baba, tente o nível hard para destruir os chefes-goiabas.

Ops! Metrópolis em perigo!

DAILY PLANET

METROPOLIS ATTACKED

O "S" AZUL DÁ O PODER DO LASER. É LIMITADO E SÓ FUNCIONA SE O SUPERMAN ESTIVER VOANDO OU PULANDO

COMANDOS

BOTÃO 1 - Pular. Mantendo pressionado, socar pulando

BOTÃO 2 - Socar / Disparar laser

BOTÃO 1 + DIRECIONAL - Voa

Super-Homem está no metrô. Dentro dele, um bando de marginais aguarda o momento de enfrentar o herói. Quem vai sair na boa?

Ao completar sua energia, fique na parte inferior e voe em direção ao trem

O chefe é o mesmo da fase anterior. Quando ele parar, soque e saia de fininho para a esquerda

NO FINAL, LOIS LANE RECOMPENSA O HERÓI COM MUITOS BEIJOS E ABRAÇOS

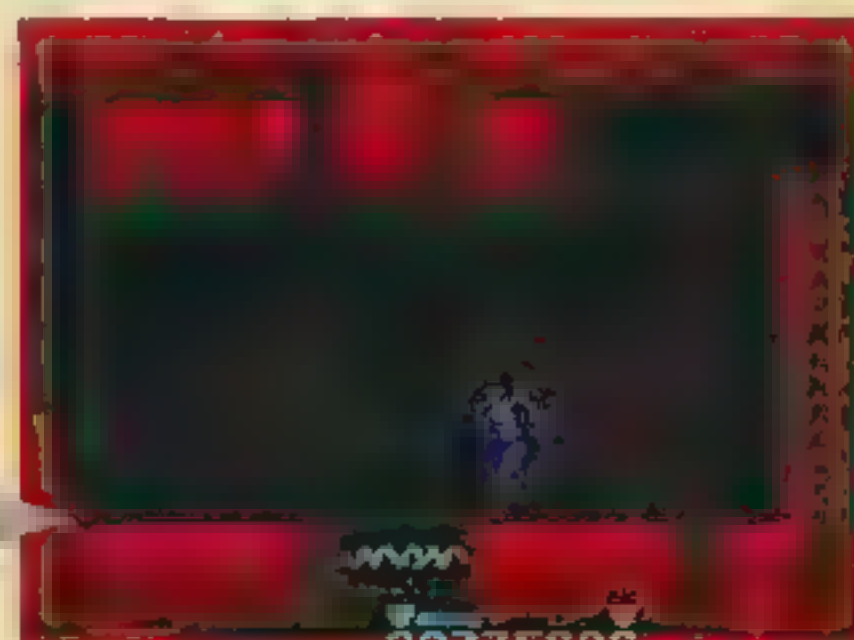
LOIS LANE EM APUROS

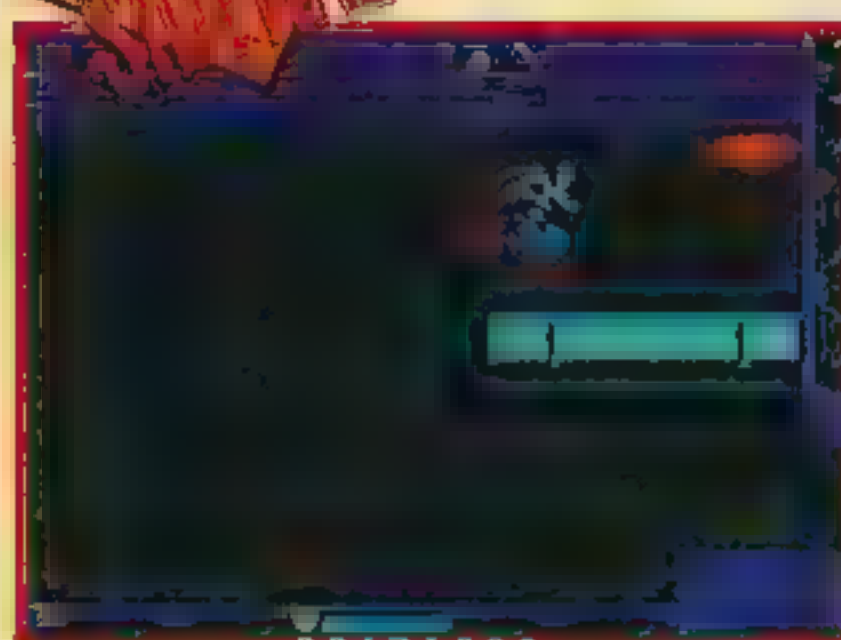
É claro que a amada de Clark teria uma fase só pra ela. Mas quem diria! A linda jovem está dentro de um foguete prestes a decolar.

Destrua os vários inimigos-robôs que estão em todos os cantinhos

Depois que este raio sumir, pule no buraco. Tem S na parada

Desça voando pelo foguete e vá direto para a esquerda

O chefe-coxinha é este monstrengo azul. É aquele velho esquema de soque-e-saia fora

ESPAÇO SIDERAL

Super-Homem não conseguiu impedir a decolagem, mas não desistiu de salvar a amada.

No canto direito, acima, pegue este lindo S que dá energia

Nesta plataforma você encontra um robô que solta esferas. Se você estiver com laser, tanto melhor

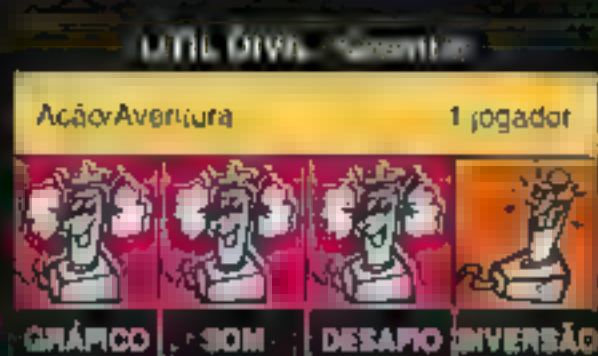
Ao aparecer o rosto, fique em frente e entre nele para sair do outro lado

Preparado para o último chefe? Fique abaixado e soque com vontade. Depois, é só voltar para o quadro e sair da fase

PC

LITIL DIVIL - Gremlin

Ação/Aventura — 1 jogador

GRÁFICO · SOM · DESAFIO · DIVERSÃO

CADÊ A PIZZA?

Matt é um diabo enfezado que foi escolhido pelo Grande Conselho dos Demônios para sair do [illegible] das trevas e buscar... uma pizza. É isso mesmo! Quem foi que disse que só as Tartarugas Ninja curtem esta delícia? Anualmente, o Conselho escolhe um infeliz para esta penosa tarefa. Saca aquela brincadeira de quem tira o palitinho menor? Isso mesmo! Matt entrou bem. Tudo seria bem simples se os diabinhos enviados conseguissem retornar. A viagem não é tão simples como parece. Para pegar a pizza, Matt terá de enfrentar o Labirinto do Caos. É aí que a coisa pega. São cinco níveis que exigem muito do jogador. Você enfrentará os mais esquisitos inimigos na pele de Matt e terá de resolver puzzles mirabolantes. Além de trazer a pizza para os famintos membros do conselho, Matt precisa libertar a alma dos diabos que não conseguiram sair do labirinto.

Nada de simuladores, altas estratégias ou aventuras no espaço. O bom humor chegou ao PC com Litil Divil. Uma grande sacada da softwarehouse Gremlin, que abusa do estilo desenho animado com 30 Mega de gráficos incríveis e som desbundante. Litil Divil é um game que mistura ação, RPG e aventura. E o resultado, é claro, ficou bom demais e você vai poder passar umas horas dando boas risadas. Entre no clima desta aventura dos infernos!

CARETAS E ARMADILHAS

Se você anda com saudades do mais que endemoniado Taz, o demônio da Tasmânia, Matt vai fazer você lembrar-se do feroz devorador do game para Super NES. Ao cair num buraco, Matt olha pra você e resmunga a valer. O diabinho esbugalha os olhos ao cruzar com aranhas e morcegos. E se tiver fogo na jogada, o danado sopra de um jeito muito engraçado. Litil Divil é diversão garantida.

Janelinhas traiçoeiras. Delas saem altos murros de presos endemoniados

Repare bem no chão. Há muitos buracos que liberam espinhos, tipo Prince of Persia, lembra?

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

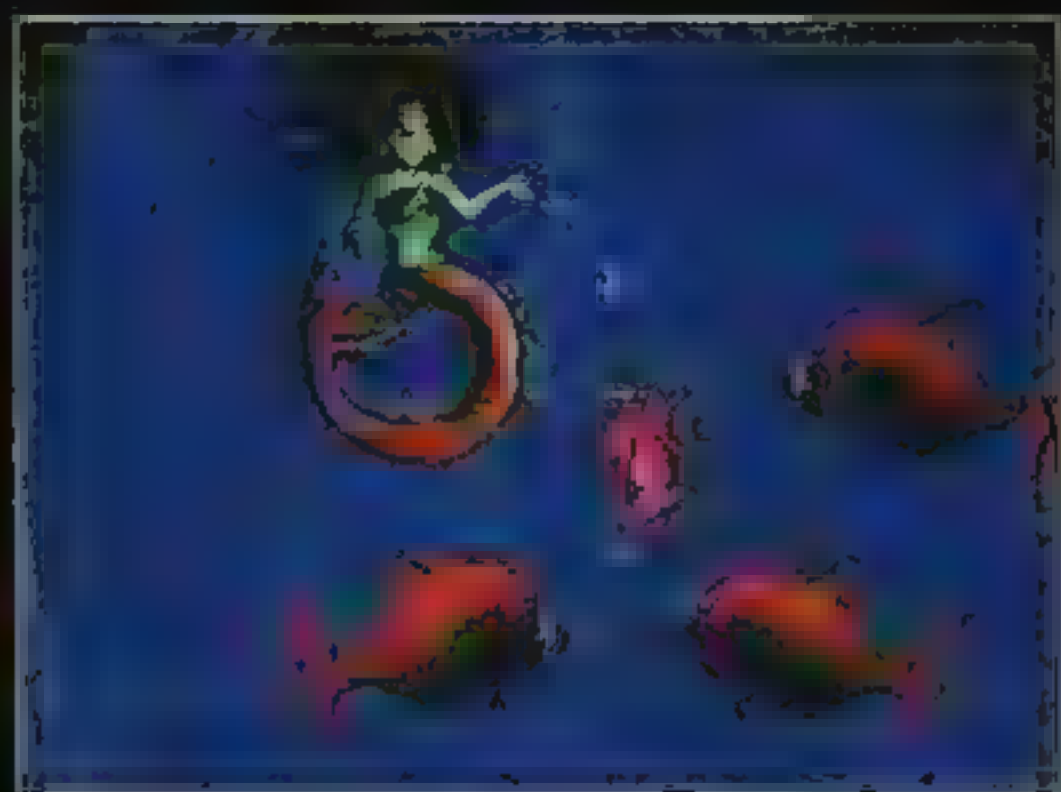
PC AT 386, 4 MEGA DE MEMÓRIA RAM, WINCHESTER COM 30 MEGA LIVRES MONITOR VGA, PLACAS DE SOM SOUNDBLASTER E ADLIB

MUITOS ITENS

Andando pelos túneis e salas que formam o Labirinto, você vai encontrar muitos itens e objetos. Alguns vão ajudá-lo. Já outros não servem pra nada. É pura enganação. Fique ligado na grana, para comprar objetos e dar um agradinho para uns figuras pelo caminho e energia.

Que singelo! Um coração no inferno é energia na certa. Aproveite este item e outros que pintarem

SALAS E TÚNEIS

A ação do game rola em salas e túneis. Mas é basicamente nas salas que tudo acontece. Em cada uma delas Matt irá encontrar um puzzle para montar ou inimigos. Algumas salas são difíceis de completar. Nestas provavelmente você precisará de algum objeto que ainda não possui.

Tem puzzle na parada. Repita os movimentos da sereia e pule de peixe em peixe

UM TOQUE Fique ligado na barra de energia. Ao terminar uma sala, ela se completa

LANCES DA HORA

As salas desaparecem depois que você completa o desafio correspondente a ela. Somente duas sempre aparecem nos níveis: Goodies Rooms, onde você compra objetos e as Save Rooms, para salvar o jogo. O segredo de Litil Divil é ter e usar os objetos certos na hora certa, como num adventure. E nem sempre o mais óbvio é o que serve. Por exemplo: você sabia que para derrotar um lutador de sumô é preciso de um....alfinete?????

Taí o demônio oriental. Depois de algumas porradas, use o alfinete e curta o efeito

KARNOV'S REVENGE

KARNOV'S REVENGE / Data East

Luta | 1 ou 2 jogadores

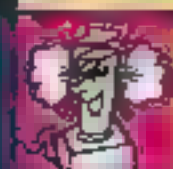
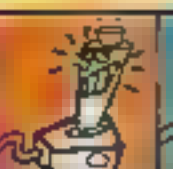
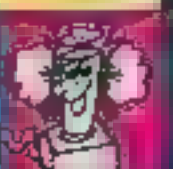



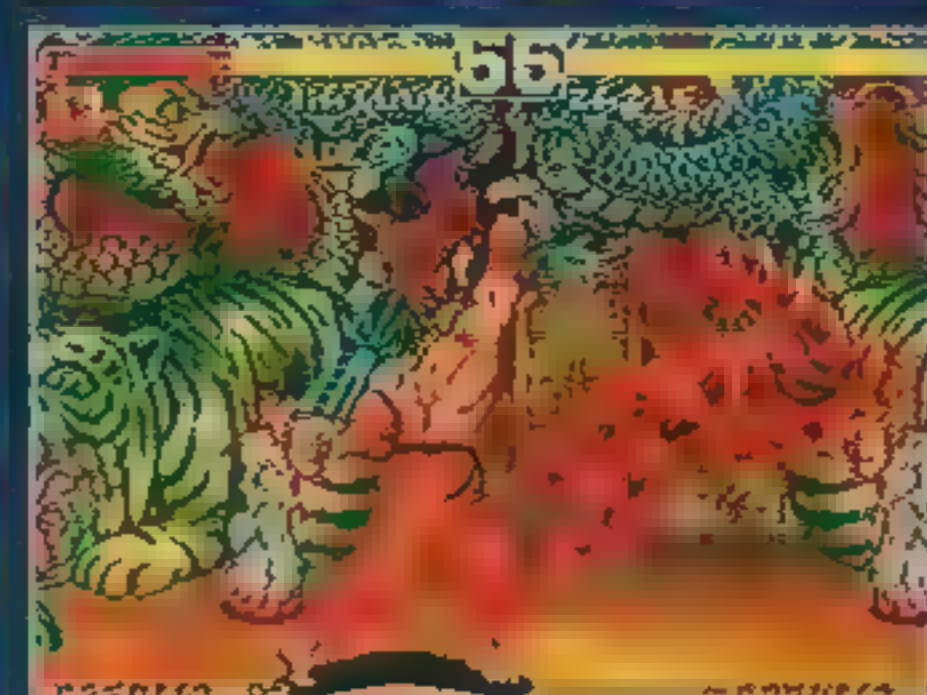
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Sim, você já viu este filme antes. Mais um game de luta para o Neo Geo. O problema é que desta vez o cart não honrou o bom nome do console. O lançamento da Data East tenta imitar os games de luta mais famosos do mundo, tipo Street Fighter 2 e Mortal Kombat. Só que imita de uma maneira pouco criativa. Em vez de Fei-Long temos a Fei-Lin, em vez de Kano pinta a Ryoko Kano e assim por diante. Os personagens não são semelhantes, mas a coincidência dos nomes é, no mínimo, descarada. Mas, se você não esquenta com estas mancadas, o cart deve agradar os fãs da boa porrada. Afinal ela corre solta do início ao fim.

PANCADARIA SOLTA

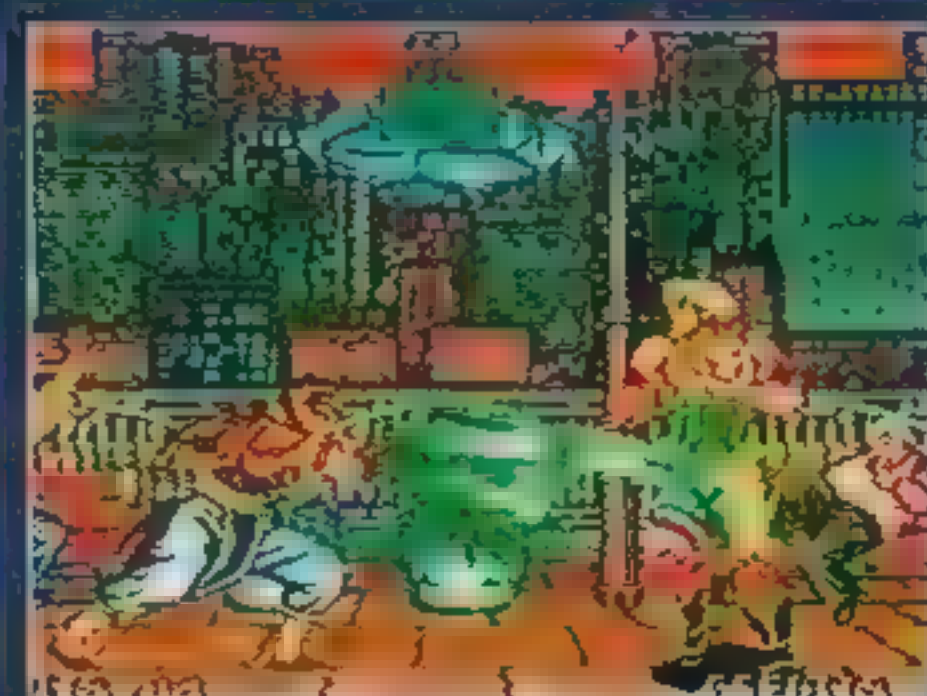
A galera que está acostumada com games de luta não vai estranhar *Karnov's Revenge*. São 13 lutadores que você enfrenta em lutas de melhor de três. Você escolhe o lutador que preferir e logicamente existe a opção de 2 jogadores. Os gráficos são bem caprichados e a trilha sonora cumpre o seu papel. Se você não liga muito para a originalidade, confira!

Zazie Muhaba

O africano do Quênia tem duas paixões na vida: a natureza e o karatê. Mede 2,03m e pesa 100kg.

Hell Fire - ←↙↓ + soco

Balkan Hook - soco repetidamente
Step Back - →← + chute
Ducking - →→ + chute
Chute poderoso - ↓↑ rapidamente + chute

Ryu Fei-Lin

Atriz da Ópera de Pequim, Fei-lin sonha com uma carreira em Hollywood. Mede 1,69m e seu peso é desconhecido.

Mantis Cutter - ↓↘→ + soco

Mid-air Mantis - no ar, ↓↘→ + soco
Hakkaku Ken - ↓↑ + soco

Ray Mcdogall

É californiano e desenvolveu suas habilidades perseguindo criminosos em L.A. Mede 1,85m e pesa 95kg.

Golpe especial - ←2seg→→ rapidamente + soco

Flying Wheel Kick no ar - ↓↙← + chute
Wheel Kick - ↓↙← + chute
Big Tornade - ↓↘→ + soco
Dynamite Tackle - →→ + soco

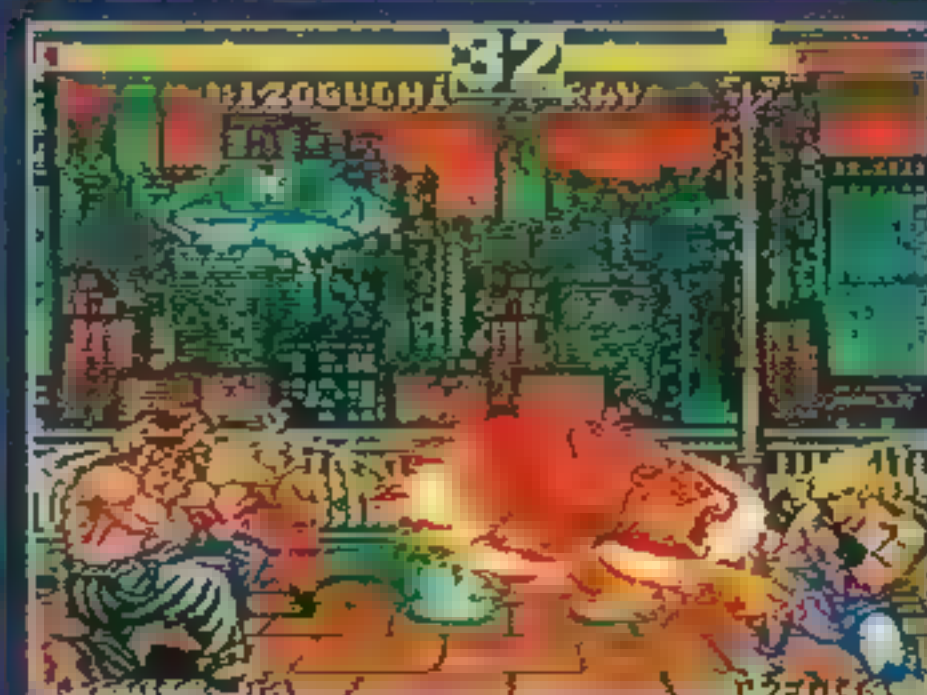
Ryu Yungmie

Guia de turismo na Coréia do Sul. Sabe tudo de Tai Kwon Do. Mede 1,66m e pesa 54kg.

Aura Smash - no ar, ↓↘→ + soco

Triangle Jump - enquanto estiver pulando, mande o Direcional para o lado oposto + botão
Nerichagi - →↙↘ + chute

Makoto Mizoguchi

Estudante japonês que adora demonstrar seus dons de lutador. Mede 1,88m e pesa 95kg.

Special Tiger Bazooka - ↓↘→ + 4 botões

Tiger Bazooka - ↓↘→ + soco
Tiger Wave - ←↙↓ + soco
Mid-air Kick - ↓↘→ + chute, repetidamente
Dragon Punch - ↙↘ + 4 botões

Jean Pierre

Pesquisador da Universidade de Sorbonne. Praticou ginástica olímpica. Mede 1,83m e pesa 95kg.

Needle Shower - soco repetidamente

Bar Rose - ←→ + soco
Flic Flac - ↓↑ + chute
Sliding - ↘ + chute

Ryoko Kano

Estudante japonesa, Ryoko ama o judô acima de tudo. É a menor lutadora, mede 1,58m e pesa 57kg.

Mid-air Ippon Seoi - no ar, →↘↓↙← + soco

Ippon Seoi - perto do adversário, →↘↓↙← + soco
Shiho Gatame - ↓↓ + soco
Zenten Ukemi - ←→ + chute
Yamaarashi - perto do adversário →↘↓↙← + soco

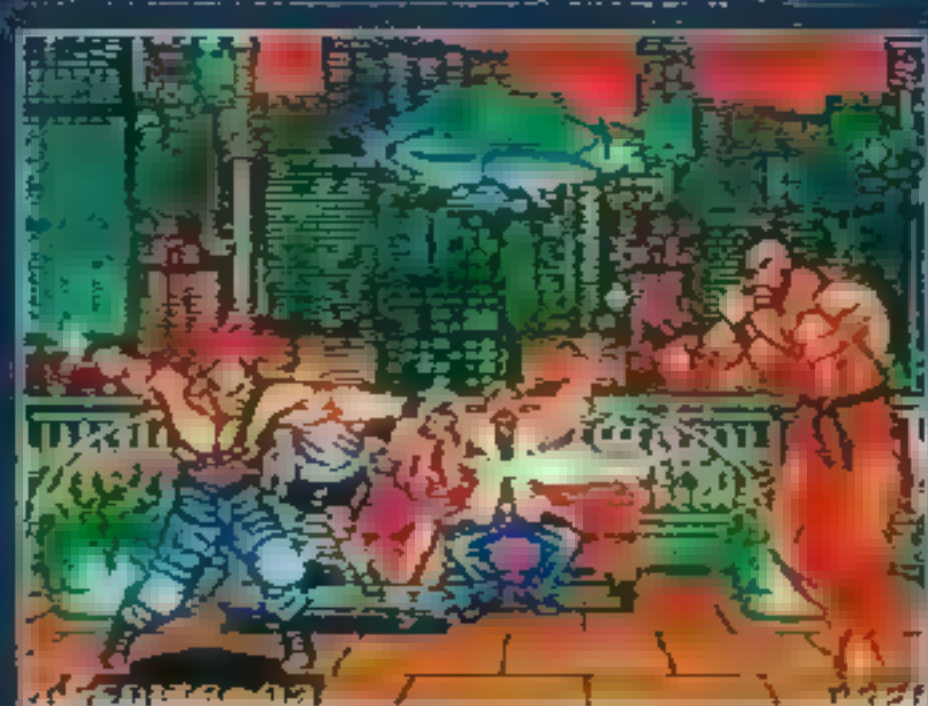
Samchay Tomyamkun

Famoso lutador de kick boxe tailandês. Largou uma vida de luxo e odeia sua fortuna. Mede 1,90m e pesa 77kg.

Ti Kau Koon - ↓↘→ + chute

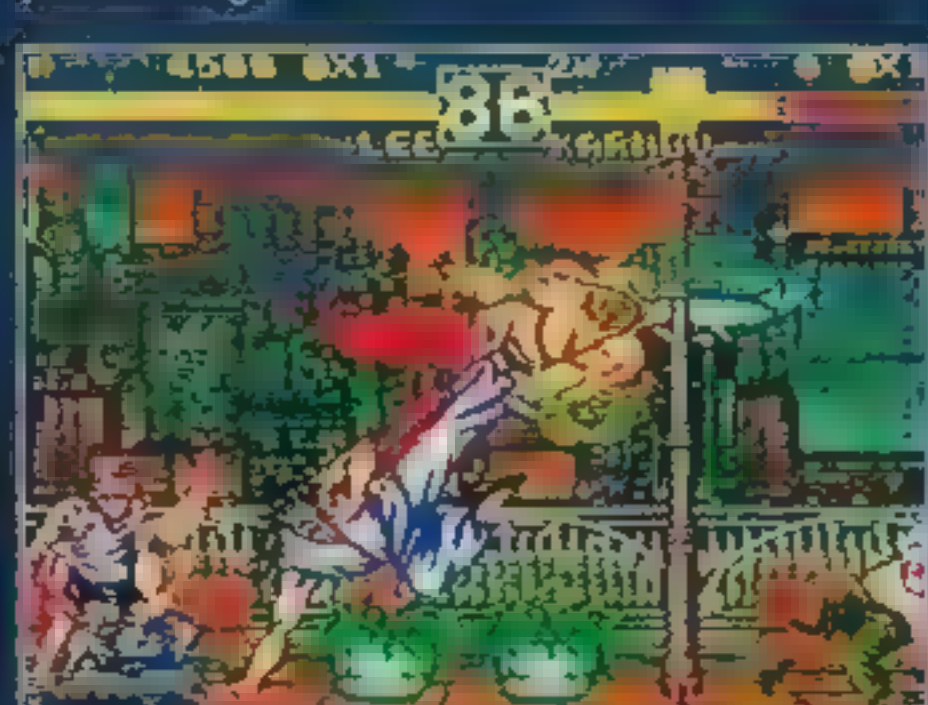
Ti Kau Loi - →↙↘ + chute
Pap Sok Kau - soco + chute
Mattron Dusalop - ↓↘→ + soco

Matlok Jade

Punk de Londres que adora tocar guitarra. Suas giradas de pernas são bem legais. Mede 1,72m e pesa 60kg.

Spinning Wave - ←→ + soco

Load Hurricane - ↓↑ + chute
Dancing Head Press - pulando, ↓ + chute
Overhead Kick - ←→ + soco
Girada de pernas de cabeça pra baixo - ↓2 seg ↑ + 2 botões de chute

Lee Diendo

Marinheiro chinês, Lee faz do poder de concentração o seu forte. Mede 1,75m e pesa 75kg.

Senkyu Tai - ↓↘→ + chute

Zesho Hoho - ↓↘→ + soco

Choshin Chu - depois de Zensho Hoho, →→ + soco fraco
Tetsuzan Kou - depois de Zensho Hoho, →→ + soco forte
Super Zesho Hoho - ↓↘→← + soco

Marstorius

Brutamontes italiano que faz o que mais gosta: é lutador profissional de luta romana. Mede 2,03m e pesa 150kg.

Double German - →↘↓↙← + soco

Kneel Kick - ←→ + chute
Moonsalt Press - ↓↑ + soco
Dash Raliatte - ←→ + soco
Corre e gira o adversário - 360º + soco

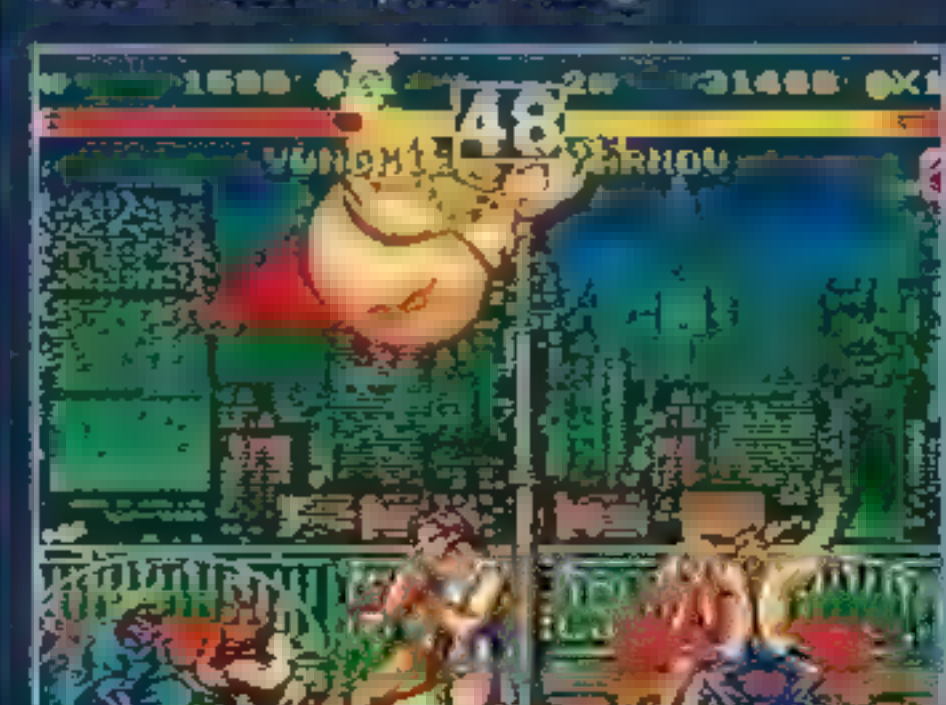
Clown

Palhaço profissional de origem desconhecida. É muito ágil e adora tirar um sarro. Mede 1,79m e pesa 64kg.

Ficar girando o inimigo nos seus pés - pegue o adversário e aperte B

Spin Attack - ↙→ + chute
Head Stump - ↙↗ + soco
Pick-a-card - ←→ + soco
Spin Drop - ↙↑ + chute

Karnov

O russo Karnov quer detonar todos os outros para recuperar seu orgulho ferido. Mede 1,80m e pesa 135kg.

Baloon Attack - no ar, →↘↓↙←↖ + soco

Fire Ball - ↓↘→ + soco
Fire Bless - →→ + soco ou chute
Super 100 Kick - ←→ + chute

COMANDOS

A	Soco fraco	C	Chute fraco
B	Soco forte	D	Chute forte

AÇÃO GAMES CLUBE

VENDO

▶ Adaptador para cartucho japonês Nintendo J 72. Lourenço G. Macêdo, tel.:(085) 254-4240, Fortaleza, CE.

▶ Carts para Atari. Elvis Lopes, tel (011) 511-5235, S. Paulo, SP.

▶ Carts para Master e um para Mega. Marcelo Magalhães Rebouças, tel.:(071) 241-3350, Salvador, BA

▶ Carts para Mega japonês. Murilo Garcia, tel.:(0194) 41-2328, Limeira, SP

▶ Carts para Nintendo. Renato Zenni, tel.:(098) 227-3727, São Luís, MA

▶ Dactar com 20 carts. Felipe Cândido P. Silva, tel.:(021) 592-9653, Rio de Janeiro, RJ

▶ Edições antigas da Ação Games. Jean Rodrigues Brum, Rua Osvaldo Aranha, 476. CEP: 97700-000, Santiago, RS

▶ Game Genie e 3 carts para Game Gear Temmison Costa Santos, tel.:(071) 359-7915, Salvador, BA

▶ Master com controle turbo, adaptador para o óculos e 3 carts. Rafael Rodrigues de Sousa, tel.:(061) 234-7673, Brasília, DF

▶ Master II com um controle turbo, uma pistola e 2 carts. Demétrio S. Silva, tel.: (011) 583-9879, S. Paulo, SP.

▶ Master System Compact com joystick e fonte. Marcos de Souza Silva, tel.:(011) 747-2037, Mauá, SP.

▶ Master. Leonardo M. Freitas, tel.:(0242) 22-1520, Petrópolis, RJ.

▶ Mega com um controle de 6 botões e um cart. Gilmar Lyno, tel.:(027) 279-8608, Itararé, ES.

▶ Minigame e um cart para Master. Jorge Robson Barretos, tel.:(011) 844-4441, S. Paulo, SP

▶ Nintendo americano com alguns carts. Bruno Tasco, tel.:(011) 571-1119, S. Paulo, SP.

▶ Nintendo americano, 2 controles, pistola e 5 carts. André Borges da Rocha, tel.:(0247) 62-0860, Macaé, RJ.

▶ Sega CD americano novo. Maria Cidália, tel.:(011) 205-9099, S. Paulo, SP.

▶ SNES com um cart, um controle normal e um turbo. Rodrigo V. Reis, tel.:(0484) 33-6377, Criciúma, SC.

▶ SNES e carts para Mega. Neide Ferreira Pires, tel.:(021) 350-4699, Mal. Hermes, RJ.

TROCO

▶ Atari com 8 carts e um Family Game por um Turbo Game, Nintendo ou Mega. Valdir Malaquias, Rua José Honório dos Santos, 54, Guarulhos, SP

▶ Bicicleta Caloi aro 20 por minigame Street Fighter novo. Fábio Laurindo da Silva, tel.:(011) 514-4048, S. Paulo, SP.

▶ Cart B.O.B. do Mega por outro do meu interesse. Flávio Pinheiro Fernandes tel.:(071) 231-0574, Salvador, BA.

▶ Cart de Nintendo americano Ghost'n Gobblins por Bart vs The Space Mutants, A Pequena Sereia ou TMNT II. Renato Rodrigues, tel.:(011) 911-1431, S.Paulo, SP.

▶ Cart Fatal Fury do SNES por outro do meu interesse. Wallace A. Lima, tel.:(0152) 25-2439, Sorocaba, SP

▶ Cart Global Gladiators, do Master, por Sonic 2. Marcus Vinicios, tel.: (021) 714-3448, Niterói, RJ

▶ Cart SF III e controle TPC 5 com turbo por SF II Turbo. Sérgio Eduardo dos Santos Marques, tel.:(021) 257-1660, Rio de Janeiro, RJ

▶ Cart SF2 por Super Mario Kart. Ronaldo Mateus Alves, tel.:(0247) 23-9384, Campos, RJ.

▶ Cart Street of Rage 2 por X-Men. George José Júnior, tel.:(061) 358-3596, Brasília, DF.

▶ Cart Terminator e um relógio Champion por Star Fox de SNES. Rodrigo Enik, tel.:(041) 234-5916, Curitiba, PR

▶ Carts diversos de SNES. Thiago Lira Umeda, tel.:(067) 741-4290, Campo Grande, MS

▶ Carts usados de SNES e Master. Hélio Mello Vianna Jr, tel.:(021) 767-1949, Nova Iguaçu, RJ.

▶ Controle de SNES pelo cart SF-2 Gabriel Nahra, tel.:(051) 248-1617, Porto Alegre, RS.

▶ Dactar com 2 controles e 56 jogos por um controle turbo e 2 carts de SNES. Igor Daltro Fernandes, Rua Arquimedes Gonçalves, 153/204, Salvador, BA.

▶ Dynavision 3 com 2 controles, 1 TPC-1, uma pistola e 10 carts por um Mega Drive. Elias Figueiroa, tel.: (083) 221-8803 João Pessoa, PB

▶ Master com 2 controles, pistola e 3 carts por bicicleta maior que aro 20. João Paulo Farias Vanigli, tel.:(011) 298 7729, S. Paulo, SP.

▶ Phantom com 2 carts e adaptador J-72 por Game Boy, Marcio Bazana Okabe, tel. (011) 573-0739, S.Paulo SP.

▶ Phantom System com controle, um cart e um adaptador J-72 por Master System com um cart. David Aloi Moreira, tel.:(011) 456-6224, Diadema, SP.

▶ SNES com 2 controles por um PC ou MSX. Paulo Sergio Pereira de Caldas, tel.:(011) 919-6939, S. Paulo, SP.

▶ SNES com 3 carts, um controle normal e um turbo por Neo Geo com controle Deives F. Cruzeiro, tel (0152) 43-3501, Votorantim, SP.

▶ SNES novo por um microcomputador PC. Ivan Carlos Murer Fruchi, tel.:(0188) 21-4578, Dracena, SP

COMPRO

Cards animados de SF-2 Luís Roberto Hamer, tel.:(031) 442-6822, Belo Horizonte, MG.

Cart Fantasy Star para Master System. Roberto F. Nibra, Estrada da Água Branca, 4000, c/14, Rio de Janeiro RJ.

Cart Sonic 3 de Mega. Henrique Mesquita Boelter, Rua César Lombroso, 77/302, Porto Alegre, RS.

Carts SF-2 Special Champion Edition e Streets of Rage de Mega. Pedro Gustavo Aubert, Rua João Gomes Chavier, 58, S. Paulo, SP.

Carts Tartarugas Ninja 3 e SF-3 para Turbo Game. Carlos Eduardo dos Reis Maria, Rua G, 47, Vargem Alegre, RJ.

Carts usados para Dynavision II. Ana Lúcia dos Santos, tel.:(0122) 71-1298, São Luiz do Paraitinga, SP.

Computador PC completo. Daniel Diogo Martins, tel.:(011) 67-6681, S. Paulo, SP.

Edições 7E e 52 da Ação Games. Vinícius Mello, tel.:(051) 340-9762, Porto Alegre, RS.

Edições 33 à 44, 46 e 49 da Ação Games. Diogo Felipe Lobo Teles, tel.:(041) 233-0917, Curitiba, PR

***PARA ANUNCIAR** Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.*

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **60,** junho de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA DAQUI A DUAS SEMANAS AS NOVIDADES DO PRÓXIMO NÚMERO

3DO
TOTAL ECLYPSE

Uma impressionante aventura espacial que vai chacoalhar sua adrenalina e levar você anos-luz à frente do seu tempo!

SNES
SPACE ACE

Bem diferente das versões para Amiga e PC, este game esbanja originalidade em gráficos e controle do personagem. É rumo certo ao espaço

SEGA CD
MORTAL KOMBAT

Pra lá de aguardado, finalmente você vai sacar as inovações de um CD para o mais que clássico MK. Confira os movimentos e como ficaram os gráficos

PREVIEWS QUENTÍSSIMOS!

Ufa! Até que enfim! Vem pintando Super Street Fighter 2 para Mega e SNES este mês no Japão. Curta ainda o que vai rolar para Neo Geo, 3DO e Sega CD, SNES e Mega ainda este ano

É SUPER! DICAS, DICAS E MAIS DICAS. PRA VOCÊ CANSAR OS DEDINHOS NOS SEUS GAMES FAVORITOS DE SNES, MEGA, PC, MASTER, ARCADE E GAME BOY. USE E ABUSE

AÇÃO GAMES: É NOVIDADE COM QUALIDADE

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
BIZZ: Rock
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO • HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

Especiais

FAMA • LETRAS TRADUZIDAS • VÍDEO ERÓTICO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604-Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

TRAX IMP. EXP. LTDA.
VENDAS ATACADO E VAREJO
RUA DOMINGOS DE MORAIS, 1321 VILA MARIANA
SP - CEP 04009-003
(PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRO)
TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 - FAX 884.8920

THE NEW
GOLD STANDARD
IN
BASKETBALL

Retro
AVENGERS
EWING

EWING

BRASIL
J Y N

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Pedro Henrique

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com